

月刊戦車道 別冊

戦車道学習帳

巻頭特集 試合前のBC自由学園をチェック!
グラフィック イン アクション

プラモ好き♥キャスト達の制作記
代々木模型倶楽部 活動報告

COMICS
レポート漫画 **ガルパンの作り方**
ロシア語漫画 **プラウダの日常**
自動車部が解説 **Ⅳ号戦車改造のポイント**
ほのぼの大洗を味わおう **大洗漫遊記**

リアルはっきゅんをレストア!
陸上自衛隊武器学校レポート

漫画家・イラストレーターほか 総勢10名がイラストで大胆予想!

最終章第2話 大予想!

プロデューサースペシャル対談 『ガルパン』立ち上げ秘話 / エッセイ ガールズ&パンツァーの救済 / 物理学者が観たガルパン 有識者に訊く『ガルパン』の魅力 / ガルパン関係者の思いがここに! プロジェクトG～ガルパンを支えた人びと～



大洗女子を油断させた大がかりで綿密な作戦

大洗女子による事前の偵察でチームワークの悪さを露呈し、無限軌道杯の試合開始後も連携が取れずに動きがバラバラで、フラッグ車の守りも手薄となっていたBC自由学園。

試合前も、ペタンクで遊んでいるグループがいると思えば、傍らでは受験入学組とエスカレーター組の言い争いが始まり、隊長のマリーは彼女達を咎めるでもなく眺めているだけといった、統制の取れていない様子が見られた。しかしそれらはすべて、大洗女子を油断させるために仕かけた罠。大洗女子に見せるための意図的な演技だったのだ。

グラフィック イン アクション
GRAPHIC IN ACTION



人気クリエイターが最終章の今後を大胆に描く！

これからどうなる!? ガールズ&パンツァー 最終章 第2話 大予想！

2019年6月15日に劇場上映が決定したガルパン最終章第2話。はたしてどんなストーリーになるのか。10名のイラストレーター・漫画家・軍事評論家が大胆に予想する！

（注）大胆予想なので多分全然違います











第2話 2019年6月15日(土)劇場上映！

「第1話」から続くBC自由学園との戦いに、ついに決着が！ 果たしてどちらが勝利を手にするのか…！？ 大洗女子学園のみでなく、黒森峰女学園やプラウダ高校など、気になる他校の戦いの様子も描かれます。











戦いの舞台はどこに!?



BC自由学園の次の作戦は!?













青井邦夫

あおい くにお



PROFILE

イラストレーター、メカデザイナー、映画解説者。『鉄腕アトム』でメカデザインを担当し、以降アニメや特撮作品にメカデザイナーとして参加。『不肖・秋山優花里の戦車映画講座』（廣済堂ベストムック）など著書も多数。

明貴美加

あきたか みか



PROFILE

イラストレーター、メカデザイナー。『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』などのガンダムシリーズほか、多数の作品でメカデザインを手がける。ガンダムのパーツを身にまとうMS少女のイラストでも有名。

岡部いさく

おかべ いさく



PROFILE

軍事評論家。テレビ番組で軍事コメンテーターとして活躍。『機動戦士ガンダム00』に設定協力として参加し、アニメやドラマへの出演経験もある。第9話ではエンドカードを担当し視聴者を驚かせた。

開田裕治

かいだ ゆうじ



PROFILE

イラストレーター。怪獣やロボットのキャラクターイラストで名を馳せ、怪獣絵師の異名をとる。映像ソフトや音楽ソフト、プラモデルのパッケージをはじめ、本の表紙、ポスターなど制作した作品は数知れず。

小林源文

こばやし
もとふみ

PRO
FILE

漫画家、イラストレーター。戦場劇画の第一人者で、史実から架空戦記まで幅広い題材を精緻な筆致で描く。秋山優花里の自室には氏の『黒騎士物語』のポスターが貼られていた。『ゲンブンマガジン』を自費出版中。第11話でエンドカードを担当。



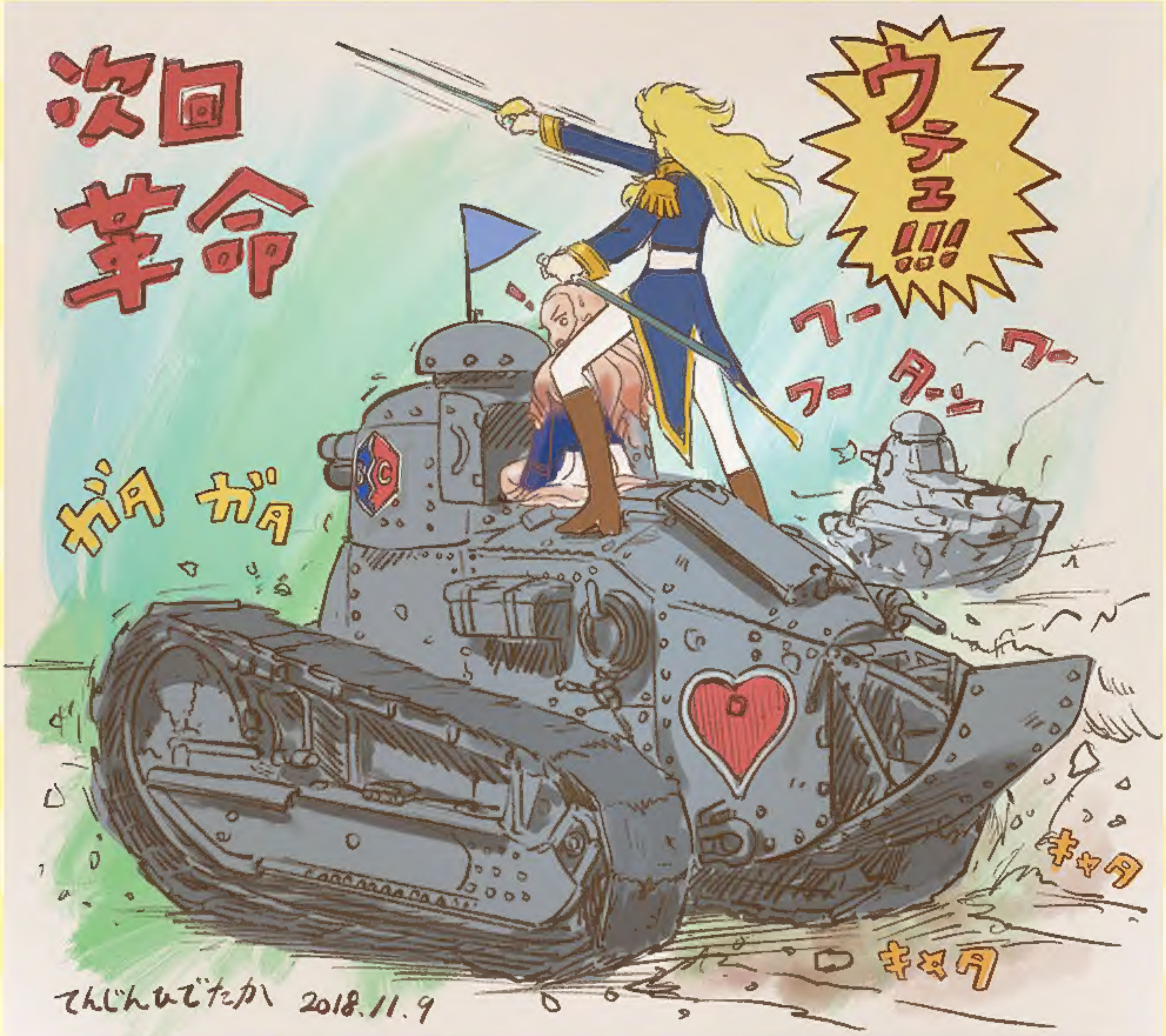
島本和彦

しまもと かずひこ



PROFILE

漫画家。少年誌、青年誌で数多くの連載や読み切り作品を発表するほか、キャラクターデザイン、メディアミックス作品のコミカライズなども。連載中の『アオイホノオ』（小学館）など、ドラマ化された作品も多い。



天神英貴

てんじん ひでたか

PROFILE

イラストレーター、声優。ガンプラをはじめとするプラモデルのボックスアートやアニメ作品の特殊効果、メカデザイン、マクロスシリーズのビジュアルアートなど、仕事内容は多方面に亘る。声優としても活躍中。第4話でエンドカードを担当。

藤田幸久

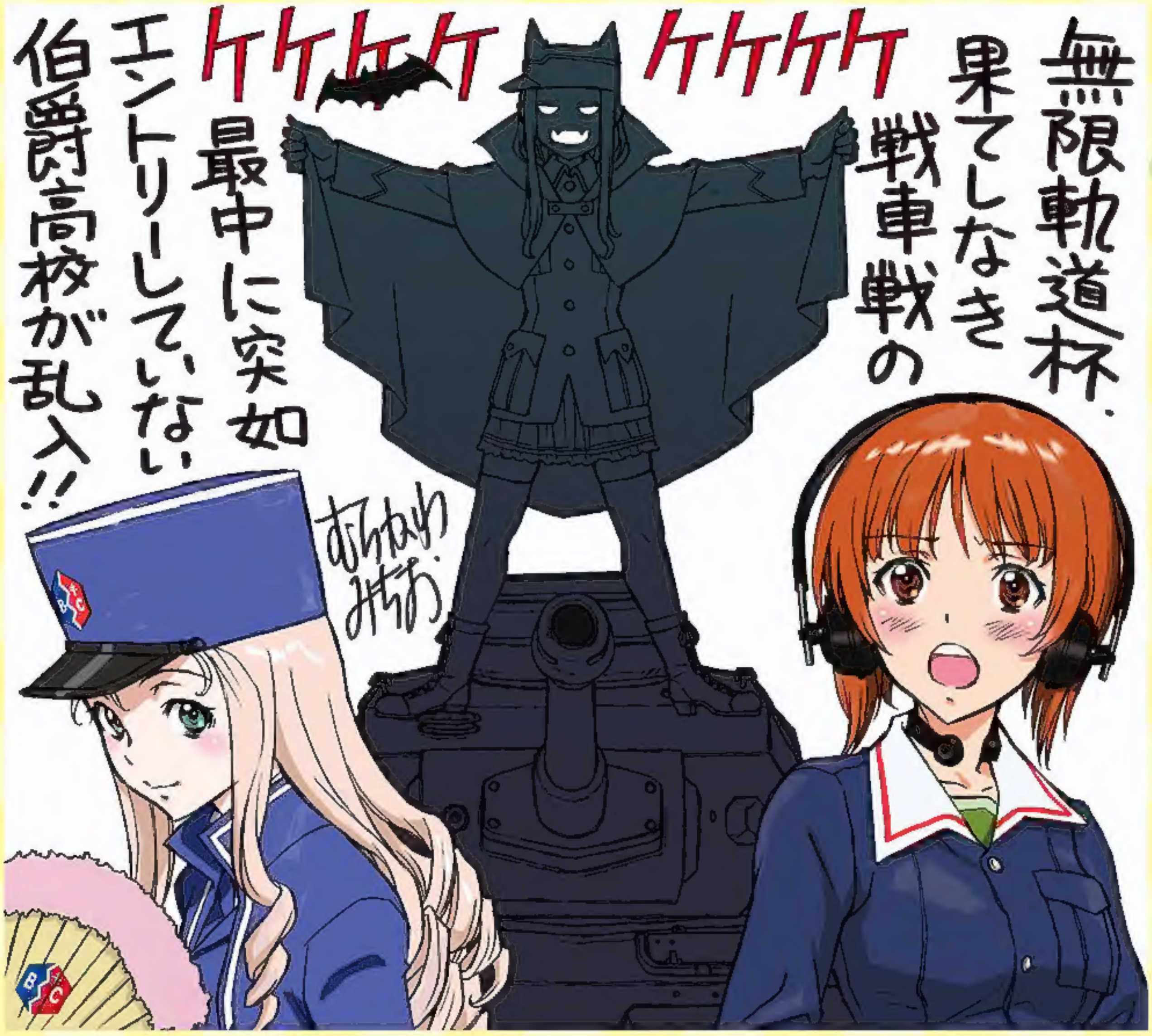
ふじた ゆきひさ

PROFILE

漫画家。タミヤのプラモに同梱されていた模型講座でおなじみの『プラモのモ子ちゃん』の生みの親。『月刊モデルグラフィックス』（大日本絵画）でガールズ＆パンツァー模型戦車道解体新書『パンツァーアナトミア』を連載中。



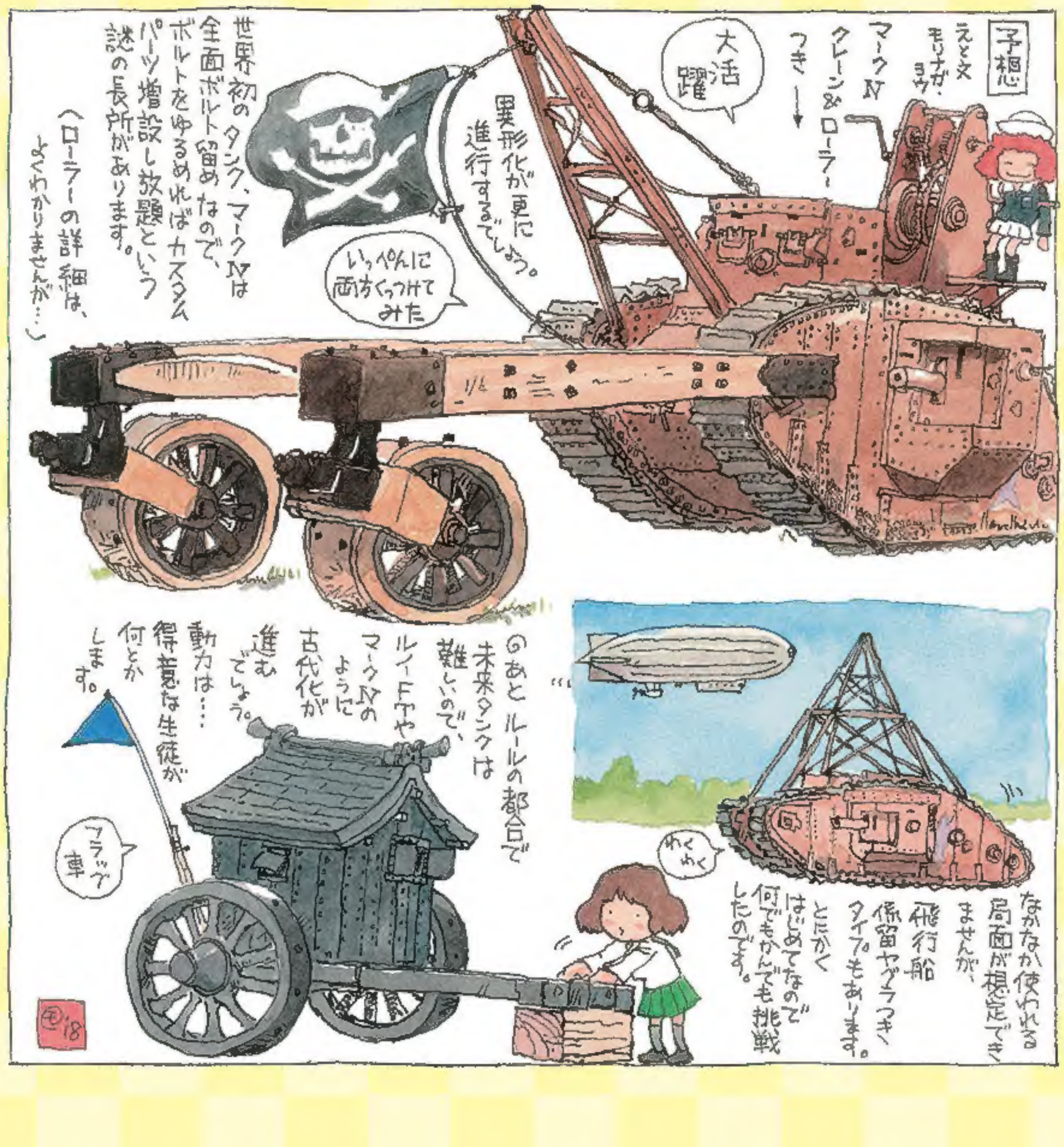
むらかわみちお



PROFILE

漫画家。大の宇宙戦艦ヤマトファンで『宇宙戦艦ヤマト2199』（角川書店）のコミカライズを担当。コミックウォーカーとニコニコ静画で『ガールズ＆パンツァー 樅の木と鉄の羽の魔女』を連載中。

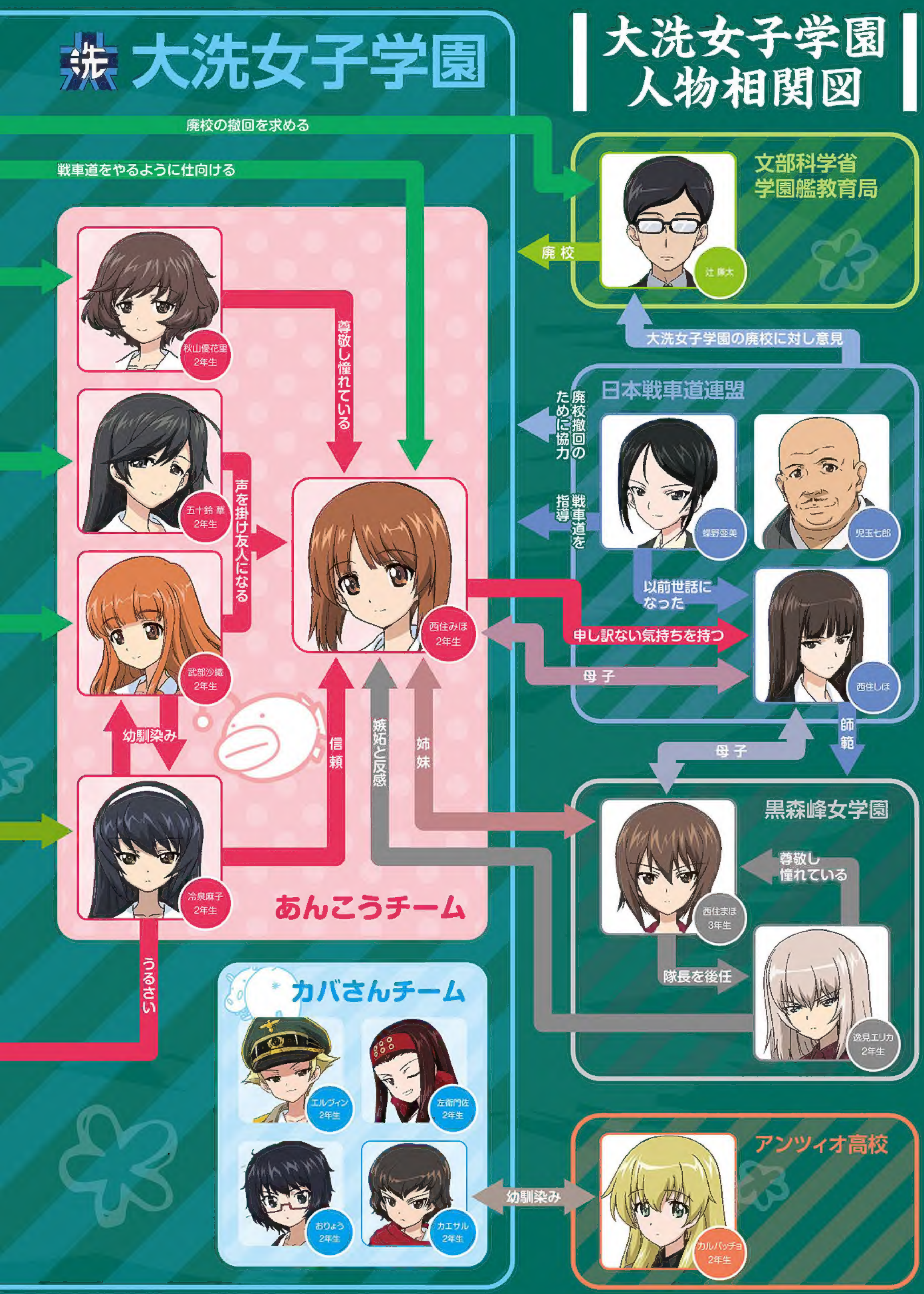
モリナガ・ヨウ



PROFILE

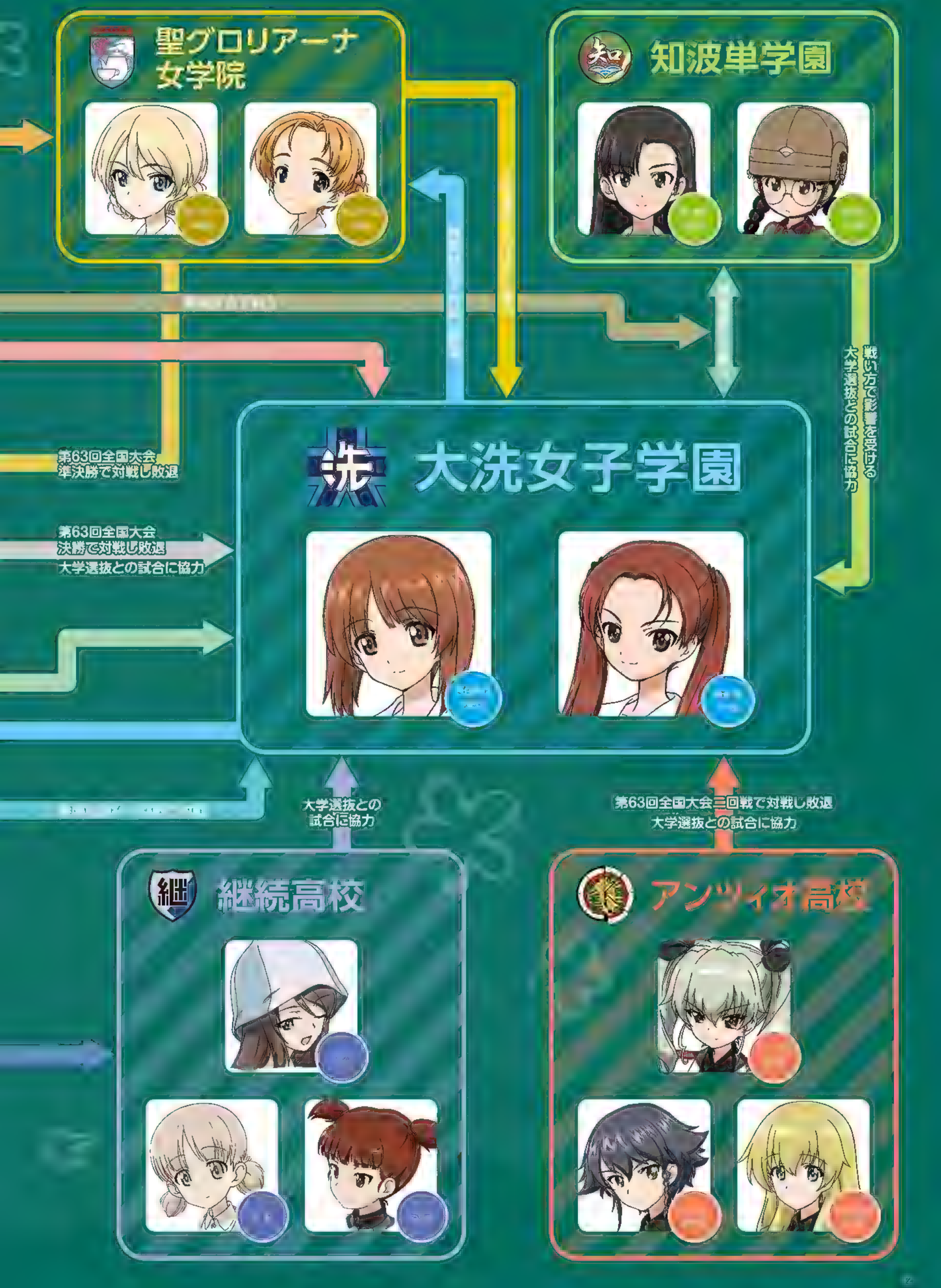
漫画家、イラストレーター、絵本作家。様々な物や場所の情報を絵と文字で解説するイラストルポを得意とする。『月刊アーマーモデリング』（大日本絵画）で、『私家版戦車入門』を隔月連載中。第5話でエンドカードを担当。

大洗女子学園 人物相関図



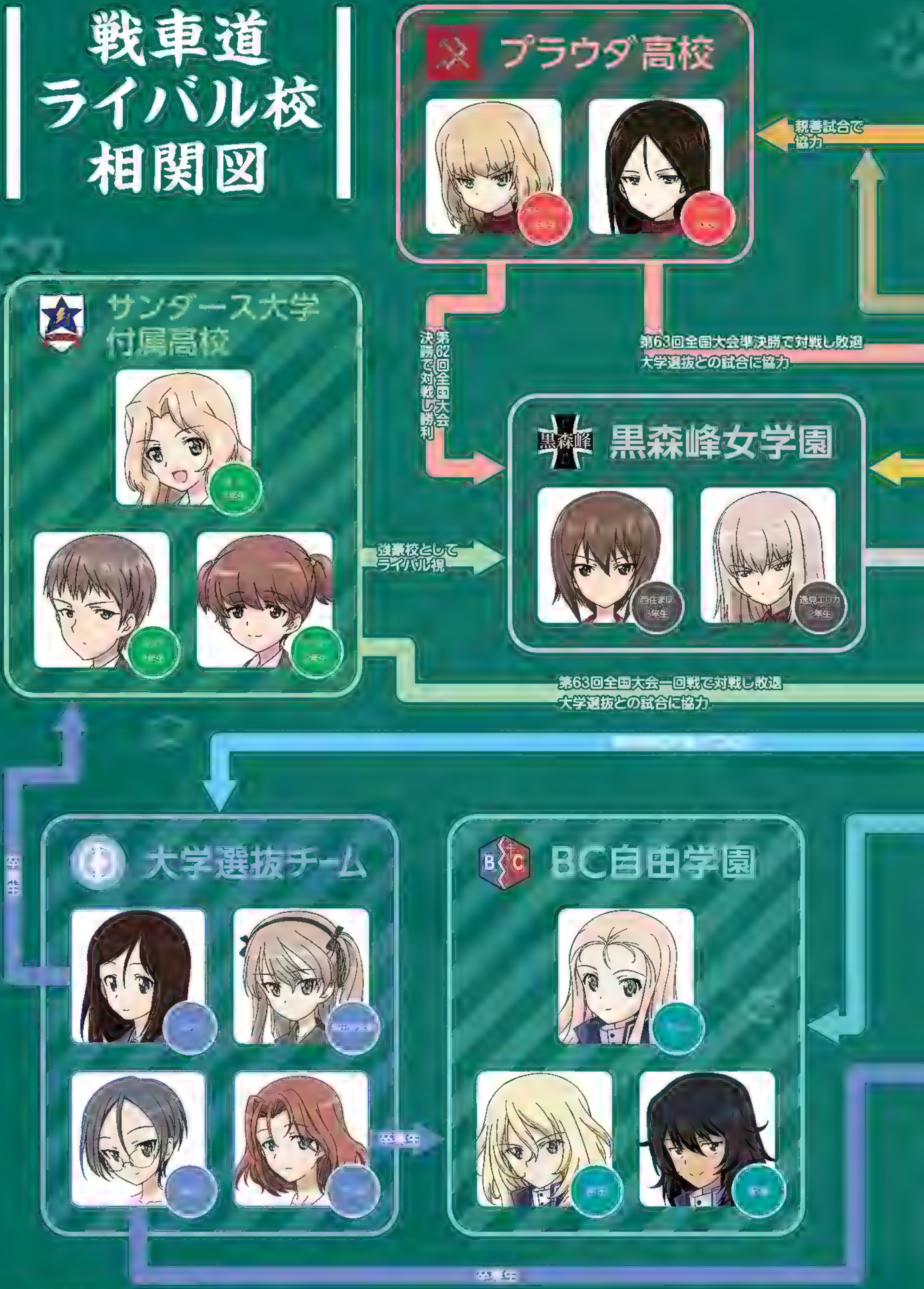


大洗女子学園
旧生徒会役員
カメさんチーム
生徒会副会長を後任
生徒会広報を後任
生徒会会長を後任
アヒルさんチーム
レオポンさんチーム
大洗女子学園
チーム全体の
戦車整備を担当
ウサギさんチーム
アリクイさんチーム
遅刻の常習犯
としてチェック
サメさん
チーム
カモさん
チーム



聖グロリアーナ女学院
知波単学園
第63回全国大会
準決勝で対戦し敗退
戦い方で影響を受ける
大学選抜との試合に協力
大洗女子学園
第63回全国大会
決勝で対戦し敗退
大学選抜との試合に協力
大学選抜との
試合に協力
第63回全国大会二回戦で対戦し敗退
大学選抜との試合に協力
継続高校
アンツィオ高校

戦車道 ライバル校 相関図





弐尉マルコ
シャッ
シャッ…
サー…
カリッ
カリッ…
カリ
カリ…
カリ…
おっと
これは
失敬！
皆さん
ごきげんよう
静かな場所
なので小声で
失礼！
大洗女子2年
秋山優花里です！
今日も私は
重要な任務を帯びて
とある場所に潜入して
おります！
さて皆さん
アニメがどうやって
作られるかご存知で
しょうか？
『脚本』『動画』
『アフレコ』…
この辺りの単語は
耳にした事が
おありでしょう
ですが『制作進行』
『編集』『ダビング』…
ここまで来ると
皆さんボンヤリ
なのではないで
しょうか？
かくいう私も
そうでした…
そこで皆さん！
大好きなアニメの事 とりわけ
『ガールズ＆パンツァー』について
もっともっと知りたくは
ありませんか？
今回の任務の目的は
まさにそれなのです！
こちらを
ご覧下さい！
アニメ制作の
大まかな
フローチャートに
なります！
企画
シナリオ
絵コンテ
レイアウト
原画
動画
彩色
撮影
オフライン編集
アフレコ
ダビング
オンライン編集
納品
もっともっと沢山の
手順がありもっと多くの
組織や会社が関わって
おられますが…
3Dとか
背景とか…
今回 なんと
制作現場にお邪魔して
ガルパン制作のお話を
直に伺ってきました！
題して…！

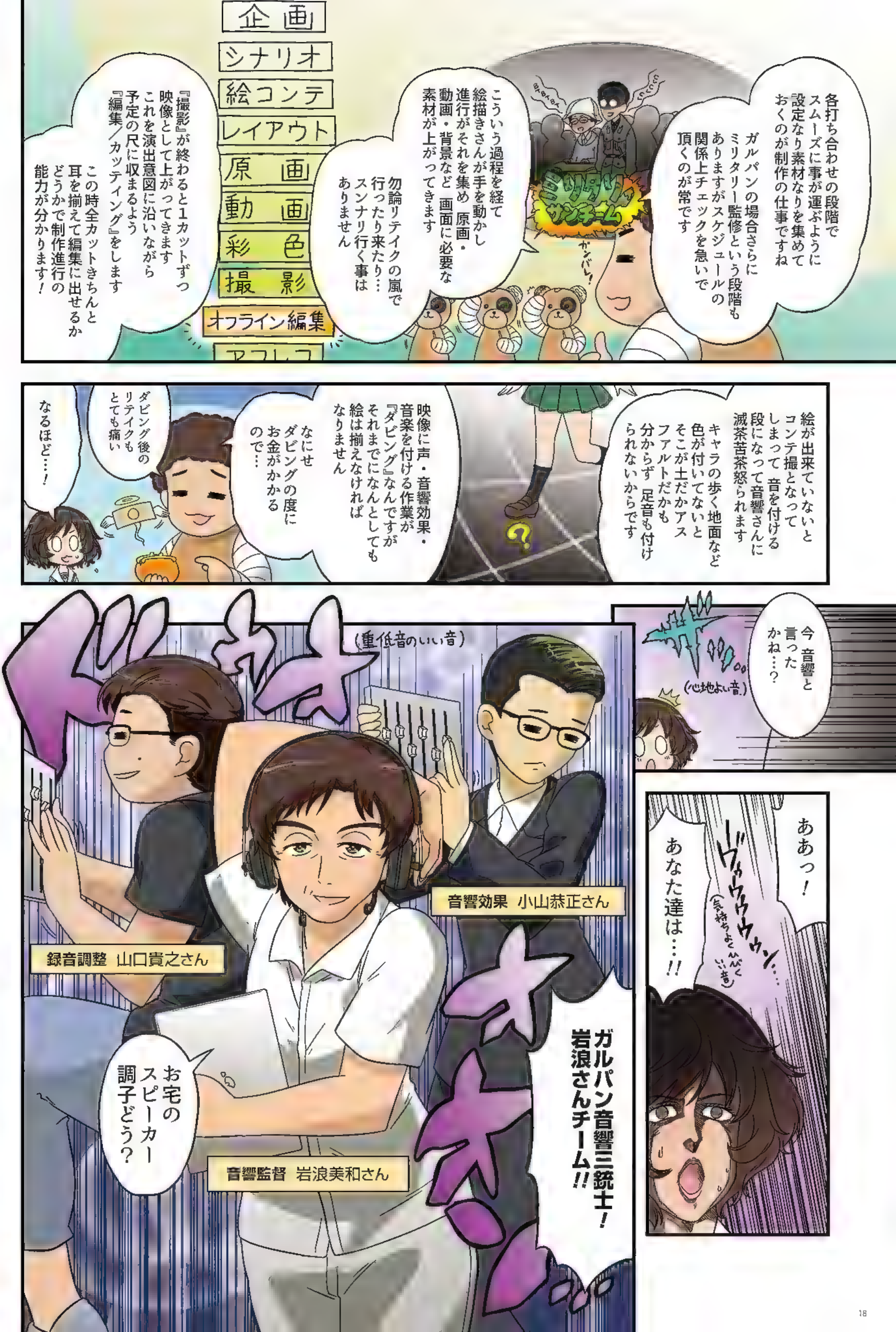


秋山優花里の
潜入!制作現場
ガルパンの作り方
アクタス
そういうわけで私が今居るのは『ガルパン』を制作したアニメスタジオ!
株式会社アクタス様です!!
ここも言わずと知れた場所ですよね!!
ほら!なんだか見覚えがありませんか?
この路地!
それはさておき 早速ガルパン制作時のまさに生の声を聞かせて頂きましょう!
制作担当の皆さんにお話を伺う事が出来ました!
サ〜ッ
制作F
制作U
制作M
って おや?
ここも見た事が…あれ?
ガルパンですか〜
あれはおそろしい事件でした〜
○○監督が〜たびたび爆弾を投げ込んできて〜現場はもう〜
リテイクが〜納期が〜
そうしゅう…へん…
つかえない!
そういうのはいいですから!!
プライバシー保護のため音声は変えてあります



実名とか出して大丈夫？あとで監督に戦車で轢かれたりしない？
バンダイナムコアーツさん守ってくれる？
版権制作 真庭健蔵さん
設定制作 臼井貴彦さん
制作デスク 藤田修盛さん
そ〜っ….
内容によりますが…
え〜愚痴っちゃだめ？
愚痴りたいんですか!?
この度 身の危険を省みず取材に応じて頂いた制作の皆さんですが まずそもそも『制作』とは…？
アニメ作りの管理者で雑誌の編集者にも近い所はありますが…実に様々です
まずは『制作進行』車で原画を回収したり管理といいつつとにかく現場でキリキリ動く兵隊です
これは実は最初のジョブでより作品に深く関わる上級職がその先に続きます
シンコォ
シンコォ〜！
版権制作… 版権関係の管理。ピンナップや各種出版、らぶらぶ作戦の表紙も担当されてます。
今この中に『進行』は居ません
設定制作… 作中使用する設定を発注・管理。シナリオ段階で作品に関わります。
管轄はありますが割とフレキシブルに動けたりもしてテロップでは割とアバウトに表記される事がありますがごっちゃにされると傷つきます…
制作デスク… 制作進行全体の管理。スケジュールや予算面にも通じます。
なるほど！周知する必要がありますね！
全員『進行』呼びは問題ですね
進行の時点で管理がうまい人作品内容にぐいぐい行く人など様々その先も様々
水島監督も制作から監督になった方ですね
ゴゴゴゴ
監督
演出
脚本
演出助手
(※一例。)
プロデューサー
文芸
アシスタントプロデューサー
設定制作
制作デスク
進行
中には作画に回ったりその逆もあったり 本当にそれぞれですね
かように様々ではありますがどんな作品も 基本的には『絵コンテ』が理想を語られているので
そこから出来るだけマイナスにはならないようにするのが制作の仕事だと私は思っています
それをさらに高いレベルに上げて行く事だってきっと出来なくは無いので
スタッフの皆さんとチームを組んでやっていきたいですね…
絵コンテ… アニメの設計図。シナリオを元に台詞や構図を簡易イラストに起こしたもの。
今の進行の仕事は そもそも本数が多くて作画さん探しが大変 昔と違って3Dも管理しなくちゃいけないし 作画監督さんが複数になったりもして
自分が進行だった時よりとてつもなく大変になったとは思います
オォ…!


では いよいよ ガルパン制作の流れを…
途中で泣いたらごめんね
ええ…？
企画段階では制作は参加しません うちの社長が企画制作します
シナリオ作成に入った段階で設定制作が入り必要な設定の発注など管理を始めます
企画
シナリオ
絵コンテ
発注 発注！
ガルパンの場合登場戦車もここで全部決まるので3Dを発注します シナリオ出来てからだと遅いんです
ちなみに最終章も全車輌既に発注済みなんですが… 追加とか… たまによくある…
ああ…
とにかく時間がかかるので3Dは急ぎます
シナリオが出来たらコンテ発注ですが最終章は監督が兼ねておられますね
最終章はTVがあったので美術・舞台設定の殆どが既存のものが使えて新規の部分をコンテを待ってから作れるんですが
そうでなければ作画さんが作画に入れない空白が出来たりするので分かり次第発注します
しかしガルパンはTVの時 コンテ上がってきたらシナリオとまるで違う事もあって
丸々消えた美術設定もあり美術さんから怒られるという私が板ばさみも…
理不尽…
まぁ後から特典アニメや劇場で拾ってもらったんですが
校内とか
コンテと設定は平行しながら動いています
シナリオやコンテが上がるとカット番号・場所・メカ・時間・キャラ・小物・衣装などをまとめて管理するための『香盤表』を作ります
ガルパン168話 香盤表
カットNO 場所 時間天候 キャラ 衣類 メカ
#1
1 宇宙 不明 みぽりん ボコ星人 パンツァージャケット U.S.S.オオアライ
順次 美術・色彩・作画・演出・3D・撮影など各所と打ち合わせを重ねていきます
3D打ち合わせなんかは最終章は量が多くて2日かけましたね
2日も！
作画と3Dどっちがやるかなんかも先に決めておいて貰います
動きのあるところは3Dさんから来たモーション・ラフを1秒12枚でプリントアウトしてそれを元に絵を描いて作画さんに渡します
これは3Dが上がらないと作画に入れないのが悩みどころですね…
その辺のスケジューリングも制作の難しい仕事です
例えば版権絵とかだとたまにけれん味のある作画とウソのつけない3Dの組み合わせが難しかったりしまして
このケースではニアミスが起こるなら慎重に 3D先でとなっています
3Dといえば劇場版の遊園地ですね… ギリギリであれこれ3Dにしたいという事になって…
ゾオ…
ツテを使ってラフを作成して それを仕上げて貰って なんとかなりましたが…
あの時はお腹痛かったです…
ヒィィィ！


各打ち合わせの段階でスムーズに事が運ぶように設定なり素材なりを集めておくのが制作の仕事ですね
ガルパンの場合さらにミリタリー監修という段階もありますがスケジュールの関係上チェックを急いで頂くのが常です
ミリタリーサンチーム
ガンバレ!
こういう過程を経て絵描きさんが手を動かし進行がそれを集め 原画・動画・背景など 画面に必要な素材が上がってきます
勿論リテイクの嵐で行ったり来たり…スンナリ行く事はありません
企画
シナリオ
絵コンテ
レイアウト
原画
動画
彩色
撮影
オフライン編集
『撮影』が終わると1カットずつ映像として上がってきます これを演出意図に沿いながら予定の尺に収まるよう『編集／カッティング』をします
この時全カットきちんと耳を揃えて編集に出せるかどうかで制作進行の能力が分かります!
絵が出来ていないとコンテ撮となってしまって 音を付ける段になって音響さんに滅茶苦茶怒られます
キャラの歩く地面など色が付いてないとそこが土だかアスファルトだかも分からず 足音も付けられないからです
映像に声・音響効果・音楽を付ける作業が『ダビング』なんですがそれまでになんとしても絵は揃えなければなりません
なにせダビングの度にお金がかかるので…
ダビング後のリテイクもとても痛い
なるほど…!
今音響と言ったかね…?
(心地よい音)
(重低音のいい音)
ああっ!
ヴゥウウゥーン…
(気持ちよくひびくいい音)
あなた達は…!!
音響効果 小山恭正さん
録音調整 山口貴之さん
ガルパン音響三銃士! 岩浪さんチーム!!
お宅のスピーカー調子どう?
音響監督 岩浪美和さん



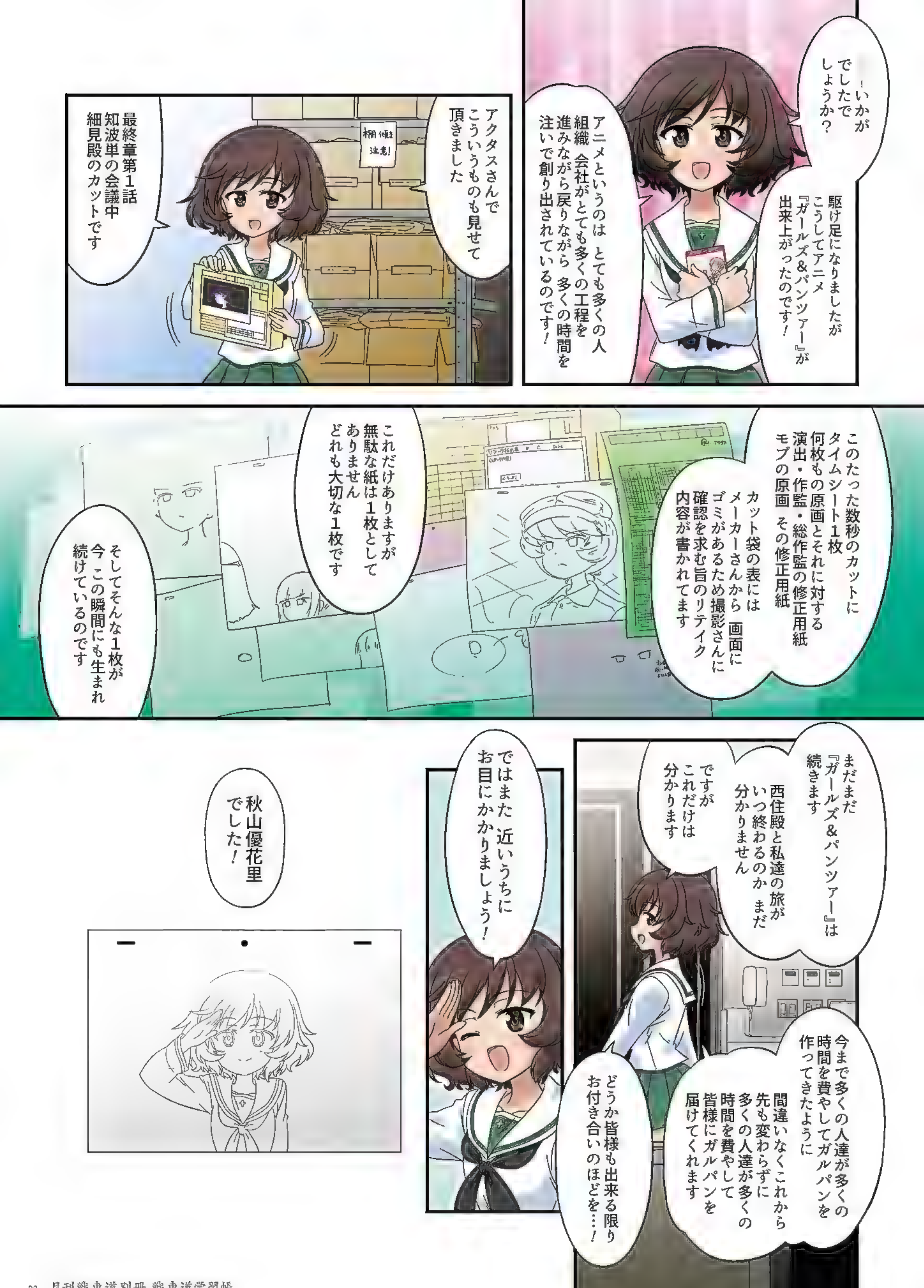
録音スタジオ『グロービジョン九段スタジオ』様でダビングの様子を見学させて頂きます！
分かんない事あったら聞いてね
分からない事といいましても この機材全てが初めて見るものばかりでして…
これ上げる下げる
以上！
な なるほど！
今から見て貰うのはガルパンTV&OVA BD BOXの5.1ch化作業
第11話と第12話に新しい音でダビングするよ
効果音は今回またイチから作りました！
オン
マジですか！
おおっ！爆音5.1ch!!
新しい効果音!!
トリオが直々に調整中という贅沢な上映です!!
ふるえる空気!!
※見学です
本編映像を流しながらず〜っと手元で調整をされていますね！
台詞・音楽・効果音を最適なバランスに調整してるの


ううう…見入ってしまいました…優勝おめでとう大洗女子…！ありがとうございます西住殿…！いやいやそれはさておき！
フ〜…
プルプル
映像を注視しながらの手作業 職人技感服しました!!
最終章も始まったばかり！我々の音響道もまだまだこれからだよ！
ありがとうございます岩浪さんチーム！
ダイレクトマーケティング!!
今回のダビングやBD BOXにまつわるお話は、同日に収録された座談会にてじっくりご覧になれます。こちらはBD BOX特典に収録されております。新規録音5.1ch化された本編とともに是非お楽しみ下さい！
さて アニメ制作のチャートも大詰め！ダビングによって映像に音が付きました商品化は目前です！
出来上がった映像を繋ぎ合わせ TVなら局に劇場版なら劇場用に対応した納品形態にします
『ビデオ編集』『V編』とも呼ばれます
アフレコ(セリフ)
音響
ダビング
V編
原版作成
納品
●ポストプロダクション
・グロービジョン
・キュー・テック
…他
GO 納品 AL!!
こういった撮影後の作業の総称またはその作業を行う工程の事を「ポストプロダクション」と呼びます。
ちなみに先ほど行った編集・カッティングが『オフライン編集』
これから行う本番の編集を『オンライン編集』と呼び テロップにもそう表記されています
いよいよ皆さんの目に触れる形にするわけですから映像のクオリティを保ちつつ各方面向けのフォーマットに変換するべく 専用の機材が活躍します！
ガルパンのV編作業を行ったポストプロダクション『株式会社キュー・テック』様にお邪魔しました！
V編ルームへようこそ！
ノンリニア編集機… 映像データをサーバーを通じて共有し、即座にデジタルで編集作業が出来ます！
キュー・テック 板倉 玄さん
基準となる映像出力に調整してあるモニター。これで最終確認を行います。
ここに3日ぐらい缶詰になった事あるなぁ
プロデューサーさんやメーカーの方などがここでよく缶詰になるそうです…！
おなじみのバンダイナムコアーツ 杉山 潔プロデューサー
OPやEDの文字付けもここでやります
こんな風にフォントや色 出るタイミングなどもいじれるので
監督や演出さんの意向に沿って打っていきます
パッ
企画
おお！なんか新鮮！
水島監督からはキャラや戦車には極力被らない様にとの指示が出てます
色々出来ますがガルパンは最初から全くテンプレは変えてません 安心感を与えられればと…


本来は作画さんに戻すべきなのですが時間が無い場合ゴミ取りやごくごく簡単な作画修正も出来ます
ゴミではないけど例えばこう
ガルパンはフィルターなどかかってないフラットな画なのでやりやすい方ですね少々フィルターが入っててもこの機材なら多少は触れます
おおっ五十鈴殿が鼻の無い華に…!?
ビデオテープで映像を扱っていた時代はテープ同士で編集を行う『リニア編集機』を使いましたが
ペンタブを使ってる…!
デジタルになってからはこの『ノンリニア編集機』が活躍してます
横にちゃんと現役でリニア編集機もありますけど
撮影さんとサーバーで繋がっていて随時出来上がった映像データが届きます
オフライン編集されたデータを元に これを ひたすら繋いだり差し替えたり
ドカ
ポン
順調ならいいのですがひたすら待つことも多々あります編集も体力勝負ですね…
フィルムの時代はある意味「諦める」事が出来たの
今はギリギリまで時間をかけられるから待つのも大変…
まぁ便利にもなったんだけどね…
お疲れ様です…!
映像が全て揃い しかるべき 文字入れも終了したら完成です! すみやかに各メディアごとの『完成原版』を作ります
おお！完成!!
例えばTVシリーズなら 放送局の数だけ作ります
テープを!
勿論 デジタルベーカム『HDCAMSR』という業務用のものですが物理的にはクオリティが一番高いんです
HDCAM SR
テープなんですか!?
しかもベータ!!
納期がやばい時はこれをプロデューサーや制作やとにかく手の空いてる人総動員で局なり劇場なりに直接持っていくんだよね…
ガルパン第10話は事務や総務の方がハンドキャリーをして
事なきをえましたが劇場版は社長が上映館の数だけ77人を確保してました…
TV最終話の上映会は朝までここでやって完パケを夕方持って行ったよ…
お疲れ様ですうう…
ありがとう…!



こうして出来た原版を元にしてチャプターやメニュー画面を設定し BD原版データを作ります
これもまた大変です なるべくデータを落とさず変換したいのですが ガルパンの場合は音響の容量が凄いので映像との兼ね合いが難しいのです
副音声も多いですし
いよいよ我々の手元にやってくる段階ですね！
兼ね合いとは？
カットごとに圧縮具合を変えて容量を割り振ってるんです
動かないカットは抑え目になど…勿論 市販のモニターで見る分には十二分のクオリティは確保してます
映像も音響も家庭用の機械では吐き出しきれないクオリティで制作されていますから
ガルパン劇場版なんかはもう それでもBDの容量限界ギリギリに詰め込んでます
音だけでDVDの容量分ぐらいのボリュームがあって さらにHDの映像ですから
キュラ キュラ キュラ
ドォン!
均一ではなかったんですね…！
劇場でかける場合は『DCP』という規格にする必要がありますが また違う割り振りでイチから作ります
エンコォォド!!
ええっ BDともまた違うんですか!?
ええ 劇場でかける前提の調整になります BDよりも上ではありますが それでも全開ではありません
DCP…
デジタルシネマパッケージ。
デジタルデータを用いた、フィルムに代わる映画の上映フォーマット。
劇場版のBD発売後のリテイク込みの『BD版』上映なんかも BD版を元にDCPをイチから作りましたよ
えんこ〜ど!
そんなお手間が…！ じょ 上映会って BD持って行ってかけてるものとばかり…！
そういうケースもありますけどね
BD原版が作られ いよいよBD製造に入ります！
メモリーテック つくば工場
信号記録
原盤形成
プルーフ(検証盤) →最終チェック →スタンパ(原盤)
射出形成
反射膜形成
貼合/保護
ディスク形成
印刷
目視検査
ディスク印刷
ロット構成
払出/パッケージ
アセンブリ
出庫/出荷
各種ディスク製造の『メモリーテック株式会社』様によるBD製造のチャートがこちら！
パッケージの梱包はキュー・テックの方が手伝いに行く事もあるそうです…
そして…！
ようやく皆様のお手元に作品が届くのです…！


いかがでしたでしょうか？
駆け足になりましたがこうしてアニメ『ガールズ＆パンツァー』が出来上がったのです！
アニメというのは とても多くの人組織 会社がとても多くの工程を進みながら戻りながら 多くの時間を注いで創り出されているのです！
アクタスさんでこういうものも見せて頂きました
最終章第1話知波単の会議中細見殿のカットです
このたった数秒のカットにタイムシート1枚何枚もの原画とそれに対する演出・作監・総作監の修正用紙モブの原画 その修正用紙
カット袋の表にはメーカーさんから 画面にゴミがあるため撮影さんに確認を求む旨のリテイク内容が書かれてます
これだけありますが無駄な紙は1枚としてありませんどれも大切な1枚です
そしてそんな1枚が今 この瞬間にも生まれ続けているのです
まだまだ『ガールズ＆パンツァー』は続きます
西住殿と私達の旅がいつ終わるのか まだ分かりません
ですがこれだけは分かります
今まで多くの人達が多くの時間を費やしてガルパンを作ってきたように
間違いなくこれから先も変わらずに多くの人達が多くの時間を費やして皆様にガルパンを届けてくれます
どうか皆様も出来る限りお付き合いのほどを…！
ではまた 近いうちにお目にかかりましょう！
秋山優花里でした！

〈スペシャル対談 Special Dialogue〉「ガルパン」はいかにして生まれどこに向かうのか

チーフプロデューサー 湯川 淳 ATSUSHI YUKAWA

バンダイナムコアーツIPプロデュース本部 Pプロデュース統括部専任部長。アクタスの取締役でもある。『ガルパン』ではチーフプロデューサーを務める。『ガルパン』製作陣のトップ。

×

アニメーションプロデューサー 丸山俊平 SYUNPEI MARUYAMA

『ガルパン』のアニメーション制作を担当するアクタスの代表取締役社長兼プロデューサー。『ガルパン』ではアニメーションプロデューサーを務める。

『ガールズ&パンツァー』のチーフプロデューサー湯川淳とアニメーションプロデューサー丸山俊平が初対談！『ガルパン』の企画の立ち上げからテレビシリーズの苦労話、OVAや劇場版、最終章ができた経緯など、これまでほとんど語られて来なかった貴重な話を完全収録！

初めは二丁拳銃の女の子のガンアクションものにしようかと

戦車をやりたいけれど到底無理だと思っていた

丸山 元々は2010年の終わりぐらいですかね。湯川さんに、なんでもよいので何か仕事をくださいって。で、君達、何ができるの?って訊かれて、メカと美少女は?というところがスタートでしたね。

湯川 『タクティカルロア』※1をやった時に、次は戦車とかやれたらいいけど技術的に当分無理だよねと笑って話してたりしたんですよね。それもあって、メカと美少女なら戦車物をやるのはいかがでしょうかという話をして。

丸山 その前段階としてもいろいろありましたよね。美少女と何を組み合わせる?みたいな。

湯川 そうだ。初めはそうですね。ガンアクション物にしようとか。

丸山 そうそう。二丁拳銃の女の子で面白おかしいアクション物ってどうですかって言ったら、別の会社で同じような企画をやっているようなので、ちょっと考えさせて欲しいと湯川さんに言われたんですよね。まあ、そんなこんなありまして結局戦車って話になりました。マジかよ!? アニメで一番やっちゃダメなやつじゃん、というのが最初の感想でした。

湯川 戦車で行きましょうっていう方向性はできて、うちの杉山※2にもこの辺りぐらいから入ってもらって。アクタスさんには、ファンをがっちり掴んでるような人を連れて来てとお願いしました。

丸山 無茶ぶりその2ですね。簡単に言うと、人気のあるクリエイターを連れて来て欲しいということでした。

湯川 そんな中、島田フミカネさんの名前が挙がり、連れて来ていただいた。

丸山 友達の友達は皆友達を3回くらいかませて、お話を聞いてくれませんかとお願いしたら、聞いていただけるという話になって。湯川さんと2人で行ったのかな?

湯川 杉山と3人ですね。

丸山 そうでした。今は無き井荻の喫茶店で。

湯川 ミリタリーと美少女っていうことで島田さんはどうだろうみたいな感じだった記憶があるなぁ。

丸山 最初から島田さんありきでは無かったですね。手当たり次第に知り合いに聞いてたら、島田フミカネさんという方がいるという話になって、知ってる知ってると。湯川さんに、島田フミカネさんと繋がるかもしれないけどどうですか?って言ったら、いいねってなって。

湯川 ミリタリーと相性がよいと思いましたし、携わられたアニメもヒットしていたから、いいじゃないって話をして。それから監督はどうしましょうかって話になって、少し前に別のオリジナル企画で水島努監督にお願いして、その時はお忙しくてお断りをいただいたんですが、オリジナル企画にはご興味があったようなので、もう一度水島監督はどうだろうって言ったら、面白そうだから頼んでみましょうって話になったんですよね。

丸山 そうそう。何か変わった面白い物を作られる人だから話をしてみようかってなって。ぜひお願いしますって会いに行ったんですよね。

湯川 それで水島監督から、戦車にはものすごく興味があるって言っていただいて。

人が死なないことが大きなポイントに

丸山 島田さんと最初にお会いした時に、キャラクターが死ぬような物語はやめようという話は出ていましたよね。

湯川 人が死なない、女の子が死なないっていうのは時代性に合ってるのかなって思いましたね。死なないと売れないっていう時代じゃないし、どちらかと言うと死なない方がその時のアニメファンには喜ばれるような気がしたから、それはそれでよいと思って。

丸山 企画段階の頃は、某女の子バンドの作品が流行ってましたよね。ああいうのを作って欲しいと他のメーカーの人からもよく言われてました。湯川さんからも戦車でそれを作ってくれと言われて悩みました。戦車で、人が死ななくて、某作品みたいなの、なんじゃそりゃって。ただ、そこから戦車道が出て来たんですよね。

湯川　あれはほぼフラッシュアイデアだったんですけどね。

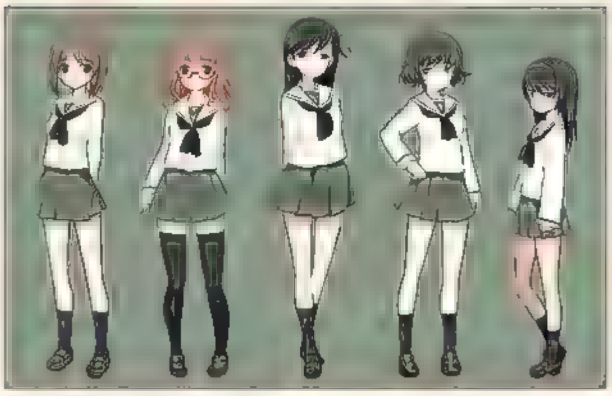
丸山　部屋に入ってくるなり、すごいこと思いついたよ！　乙女のたしなみ戦車道だよ！って。意味が分からない(笑)。

湯川　お風呂に入っていた時に思いついたんだよね。武道のひとつだから人が死んだりしないっていう。

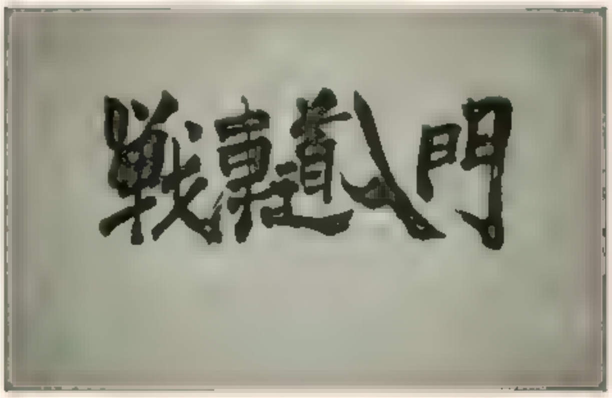
丸山　なるほどその発想は無かった、という感じでした。

湯川　もし戦車道って分かりやすいキーワードを思いつかなくても、人の死なない戦車戦みたいなルールはできていたかもしれないですね。

丸山　まあレース物になっていたかもしれないですけど。バンバン撃ってたら人が死ぬとか怪我をするとかなっちゃうから、いっそのことレースにしてしまえみたいなことになっていたかもですね。



最初に決まったスタッフはキャラクター原案の島田フミカネ氏。売れっ子クリエイターを連れてきて欲しいというオーダーだった。



ほんの思いつきのアイデアだった戦車道だが、「人が死なない」ための分かりやすいキーワードとして、物語の根幹を成すものとなった。

ツテを頼りにスタッフ集め

丸山　それで水島監督に決まって、そのあとが杉本さん※3かな。

湯川　水島監督が決まる前に杉本さんが決まってたかな。

丸山　あ、そうですね。今考えると何故そうしたのか、という話なんですけど、美少女アニメのキャラクターデザインを探すのに何故か戦車が好きな人という条件で探し始めて引っかかったのが杉本功さんでした。島田さんがキャラクター原案です、と話をしたのはそのあとでした(笑)。

湯川　水島監督にキャラクターデザイン・総作画監督は杉本さんなんだけどって話をしたら、快諾をいただいて。以前お2人は『ケメコ』※4で一緒に仕事をされていたからね。そのあと水島監督からオリジナルを書ける脚本家をオーダーされて、魅力のあるオリジナルキャラクターを描ける人がよいと言われたので、それなら吉田さん※5に当たってみようって話になって。忘れもしない恵比寿のルノアールで話をしたんですよね。武道・茶道・戦車道って説明をしたら笑われたけど、薙刀みたいなものですねって言われて、そうそうそのとおりです！と。それで、面白そうですね。人が死なないのだったらやってみたいですって言っていただいて。

丸山　それと並行して鈴木貴昭さん※6でしたよね。当時の私は戦車、うん、なんとなく知ってる、程度だったので、誰か詳しい人いない？って友達の友達作戦その2から鈴木さんを紹介されました。島田さんとも仕事をされていると聞いてこりゃラッキーと思いました。某飛行少女アニメのスタッフとはご本人から聞くまでは知らなかったんですよね。

当初はテレビではなく イベント上映の予定だった

湯川　その当時はアニメのテレビシリーズが全然当たらないから、初めはイベント上映形式でやろうって話だったんですよね。

丸山　そうでした。今の最終章のような形式でしたね。

湯川　そうじゃないと企画がとおらないからって話をして。

丸山　そうそうそう。テレビシリーズじゃなかったですね、最初は。

湯川　打ち合わせは2010年の3月ぐらいから始めたと思います。

丸山　『トワノクオン』※7のお手伝いをしていた頃でしたね。

湯川　テレビでやっても当たんないって話があちこちで出てて。

丸山　バンダイビジュアル(現バンダイナムコアーツ)がテレビから撤退するって話がありましたね。

湯川　そうそう。そういう話があって、実際に『ホライゾン』※8をやるまでテレビから一回撤退したことがあったんだけど、その時に会社に企画をとおさなくちゃいけなかったから、時流に乗ってイベント上映でやろうって話をして。

丸山　最初は確かにそうでした。

湯川　DVDでロープライスシリーズのエモーション ザ ベスト※9とか出していた頃ですね。

丸山　その辺りのリバイバル物を一通り出し終わって、リバイバルバブルもはじけた感じで、映像パッケージが売れなくなって。で、『空の境界』※10とかが大ヒットして、みんな劇場の方に目が向いてて。

水島監督のオリジナル 作品&戦車モノ

湯川　水島監督は、企画段階から参加された純粋な意味でのオリジナルのテレビシリーズを担当されるのは初めてだったんですよね。僕はオリジナルの方がどちらかというと好きなんですけど。

丸山　私は特にオリジナルをやりたいという指向はなかったんですけど、なんだかんだオリジナルや原作？みたいな企画を作ることが多かったですね。というかだいたい人気の原作は他社様がきっちり抑えてるし(笑)。

湯川　その頃からテレビアニメ向きの原作が枯渇し始めていたので、ちょっとオリジナルでやってもいいかなぁっていう。

あちこちに声をかけて、ツテを頼りに スタッフを集めていったんですよね

※1『タクティカルロア』2006年1月～4月にテレビ放送されたオリジナルアニメ。製作はバンダイビジュアル(現バンダイナムコアーツ)とアクタス。
※2 うちの杉山 ご存知『ガルパン』のプロデューサーでもあり大洗大使でもある杉山潔プロデューサー。
※3 杉本さん キャラクターデザイン・総作画監督の杉本功氏。
※4 ケメコ『ケメコデラックス！』。コミックスが原作のテレビアニメ。2008年10月～12月に放送された。
※5 吉田さん シリーズ構成・脚本の吉田玲子氏。
※6 鈴木貴昭さん 考証・スーパーバイザーの鈴木貴昭氏。
※7『トワノクオン』2011年6月から半年間かけて全6章が劇場上映されたオリジナルアニメ。
※8『ホライゾン』『境界線上のホライゾン』。小説が原作のテレビアニメ。第1期が2011年10月～12月に放送された。
※9 エモーション ザ ベスト EMOTION the Best。過去作品のDVD廉価版シリーズ。
※10『空の境界』小説が原作の劇場アニメ。2007年12月から全7作＋終章が公開された。

丸山　ゲームもライトノベルもほぼ全部、軒並みアニメ化されてて。

湯川　苦労はどっちも一緒ですしね。今はオリジナル物って言うとなかなかヒットに結びつけるのが難しいですけど、当時はまだ今よりはよかったんですよね。『コードギアス』※11の頃がピークではありましたけど、いいスタッフを集めて大艦巨砲的にやれば。まだその勢いが完全に消えたわけではなかったから、そんなに否定するような感じではないかなと思っていましたね。何故か私が担当するとオリジナル物の方がヒット率が高いっていうのもありましたけど。水島監督もオリジナルをやってみたいと言って興味を持ってくださっていたから、本企画は、オリジナル物っていうところと戦車物っていうところの2点がこの企画を受けてくれた一番の鍵だったんじゃないかなと思います。

実弾を使うかどうかで結構もめたんです

丸山　学校対抗っていう話は水島監督と吉田さんが入ってからですよね。戦車道で女子高生ってところだけ決まってて、何をやるって言ったら女子高生だから学校対抗だよねって。学校同士で戦うとして、じゃ戦車道って何？ってなって、最初はいろいろ結構もめたりして。実弾使うの？それともBB弾みたいなので撃ち合うの？みたいな話になって。

湯川　もめたもめた。まあBB弾でいいんじゃないのって話をしてたら、水島監督が絶対実弾じゃないと嫌だって言って(笑)。映像的には迫力や緊張感はやっぱり実弾の方が出ますからね。

丸山　ペイント弾っていう落としどころも提案したんだけどそれもダメで。

湯川　それで出て来たのが謎カーボンですよね。弾がそうなら戦車の方をなんとかしようって。水島監督に、戦車には謎カーボンがうっすら貼られていて、これがあるから弾が当たっても大丈夫っていう設定でいいですかって聞いて、それだったらいいよと。

丸山　第1話のコンテが上がって進んでた頃に、湯川さんから実弾を使って人が死なないことにはさすがに何か言い訳をしておかないとまずいよねって話が出て、水島監督にこれなんとかしてくださいと。そうしたらカーボンがあるから大丈夫っていうあの謎のセリフが。細かく説明するのも面倒くさいし、もうそれでいいやって(笑)。

なぜⅣ号戦車が主人公機になったのか

丸山　第二次世界大戦時の戦車っていうのは割と最初の頃から決まってましたよね。近代戦車だと性能がよすぎるから、第一次世界大戦ぐらいの距離感がいいよねって。遠距離で撃ち合うのは絵にならないので。Ⅳ号戦車になったのは、杉山さんがシャーマンで粘りすぎたからじゃなかったでしたっけ？

湯川　そうそう。それに対抗して水島監督が主人公機はⅣ号じゃないとダメだって言って、それで決まったんですよ。

丸山　シャーマンとⅣ号とあといくつかあったんだけど、杉山さんが執拗にシャーマンって言うから、Ⅳ号じゃなきゃやらないって(笑)。

湯川　それで折れたのがM3リーだったんですよね。

丸山　そうそう。まあ杉山さんの要望も1輌ぐらい入れてもいいんじゃない、みたいな。でもシャーマンは嫌だからM3リー。僕から見てもシャーマンはシルエットが丸っこくてモッタリしてて主人公感があんまり無かったし、やっぱりⅣ号の方がそれっぽいよねという話になって。あとⅣ号のことを調べていいなと思ったのは、いろいろ拡張できる点。バリエーションがすごく多くて、ロボット物のお約束みたいなパワーアップもできるという。あんまり強すぎないのもよかったですね。ティーガーとかだと強くてもひねりが無い。その点Ⅳ号は強くもなく弱くもない感がなかなかいい感じでしたね。最新鋭というわけでもなく、かと言って古すぎるわけでもなく。

湯川　各学校の割り振りはメインの5人や大洗女子側のキャラクター達ができてからだったと思います。

丸山　まずはキャラクターからですよ。水島監督が戦車の数は絶対5輌って言って。いや5輌はいいんだけど、それじゃ乗る人どうするんですかと。1輌に4人乗るとしても20人ですよ？リーダーだけキャラクターを立ててあとはモブみたいな感じでいいですかって聞いたら、それはダメ、全員キャラクターだと返ってきました。一人一人作るんだって。でも味方だけで最低20人で、学校対抗ってことは敵だってキャラクターは要る。そんなの12話でお客さんに覚えてもらえるわけないじゃん!?と考えて監督に出した落としどころが「せめて戦車ごとに乗員を色分けしてくれ」です。これでバレー部や歴女や一年生チームができました。グループごとに特色をつけ、セット運用することでたくさんのキャラクターを覚えやすくしよう、という意図ですね。そこから、それじゃ敵はどうするという話になり、それは国で色分けじゃない？という方向になったような気がします。

湯川　主人公側の方がある程度固まってから決めたはず。それと主人公には何か病気を持たせたいって話も水島監督からありましたけど、それはトラウマを持たせることでやめようって話になりました。

丸山　女の子の暗くて辛い話は個人的には別に観たくないし。

湯川　人数が多いのはとにかく大変でした。水島監督の作家性を考えるとキャラクターを前面に押し出す作り方をされるので。

丸山　チーム数を減らすのもダメって言うから、うん、これはもう仕方ないなと。

湯川　もともと集団劇が水島監督の得意技でもあるから、結果としてはよかったんだけどね。

丸山　でもせめて敵は勘弁して欲しいってなりましたよね。隊長以外は2、3人にしてくださいって。

湯川　もうひとつ、学園艦は物語のシステムのひとつとして目立つ点ですよね。

丸山　陸に学校があって戦車に乗りますじゃ、なんかフツーだと。何か面白い絵面をとなって、最初はメガフロートとかだったはずだけど、どうせなら空母の上に街を載せりゃいいじゃん、しかも空母は超デカい、といつの間にかなっていましたね。

湯川　確か鈴木さんのアイデアですよね。映像的にインパクトがあるって。

第4話で盛り上げようと最初から計画していた

丸山　印象に残ってるのは第4話のコンテが上がった時かな。結構スケジュールを引っ張った挙句のあの内容で、湯川さんにコレ、本当にやるんですかと聞いたんですよね。うちの総力をあげれば間に合いますけど、第5話以降の保証は一切できませんと申し上げたところ、やれという一言が即答で戻ってまいりました(笑)。まあ、シナリオ段階から第4話で何かとんでもないことをやっているとお客さんに思わせるように計算をしてやっていたんですけど、総力戦でも追いつかない物量でした。よく納品できたよな、アレ。放送は次の話数でそれどころではなかったので観てないんですけど、次の日の電話がすごかった。なんか某大手通販サイトランキングがどうとか。朦朧としてよく覚えてない(笑)。

湯川　いきなり20位圏内ぐらいにポーンって入ったんだよね。

水島監督が、撃つのは絶対実弾じゃないと嫌だって言って(笑)

〈スペシャル対談〉『ガルパン』はいかにして生まれどこに向かうのか

チーフプロデューサー **湯川 淳** × アニメーションプロデューサー **丸山俊平**

丸山 それまで100位の後半辺りをうろうろしていてもう一息なんだよねって話をしていましたけど、いきなり上がって。その辺は計画がズバリはまった感じですよね。

湯川 狙ってやったんだけど代償は大きかったかな。

丸山 あれで現場は大崩壊。

湯川 総集編を覚悟した。

丸山 そんな中、第5話はなんとか納品できたんですけど、ギリギリをとおり越してしまい、第6話がアウト。本当に申し訳ありませんでした。

湯川 総集編を作る時間も全然足りなくて、アクタスさんは手一杯なんでこっちで作りますって。キャラクターがたくさん出ててお客さんがまだ理解し切れてないだろうからキャラクター紹介にしましょう、という話になりました。

OVAと劇場版の企画は同時にスタート

湯川 放送中のお客さんの熱量がすごかったんで、丸山さんと水島監督と、やっぱり続編を作らないとってなったんですよね。でも2期も考えたんですけど、テレビシリーズはスケジュール的にもカロリー的にも難しい。

丸山 第12話のアフレコで水島監督と一緒にいる時、テレビシリーズの2期と劇場どっちがいい?って訊かれましたね。その時、もう一回テレビをやるとスタッフに死人が出る。その最初の死人は間違いなくオレだ、と光の速さで思考が回りました。選択の余地は無かった(笑)。

湯川 ─応確認で(笑)。それで、たぶんみんなが観たがってるであろうアンツィオ戦と、その続編の劇場版をやるのがいいんじゃないかと判断して、OVAと劇場版の企画を一緒にして進めたんですよね。劇場版で印象深いのは爆音上映かな。立川シネマシティさんからリクエストがあって始めて。音響監督の岩浪さんが爆音にすごく思い入れがあったので、やるんだったら音場の調整をさせて欲しいという話になって。

丸山 水島監督も大好き爆音上映。

湯川 興行成績がちょっと伸び悩んだ時があったんですけど、爆音上映がすごく話題になってくれて、また火がついたんですよね。で、年明けぐらいに4DXの相談が来て、そっちも上映しようという話になって。爆音上映で話題になったところで4DXでまた違う新たな体験ができるぞ、みたいになってロングランになった。これは想定外でしたよね。目標の6億円をなんとかクリアしようって話をしてたのに、結局25億円突破っていう。10億を超えたぐらいから社内の空気が変わりました。みんな私に優しくなって(笑)。最終章を制作する際には水島監督は4DXを意識してますよね。コンテの割り方とか。

丸山 正確なところは本人の中にしかないですけど、外から見た印象からすると主観カットが増えました。

湯川 そうそうそう。もともと主観カットが好きな人だけど。

丸山 これまでも結構使ってはいたんですけど、完全に意識して使うようになりましたね。でも作る方は大変なんですアレ。主観だから目に見えるすべてが動くんですよ!? キャラクターも、戦車も、背景も!! テレビシリーズだと優花里のサンダース偵察のところですね。あの佐藤修さん※12が1カ月以上かかって描いていましたね。

応援していてよかったと思える終わり方をしたい

湯川 劇場版で大人の事情があって、劇場版の続編も当然作ってよねって話になったんです。それで劇場版が終わったあとぐらいかな、正式に作ろうってなったのは。連続形式のイベント上映という形だったらできるんじゃないかっていう話を丸山さんとして。

丸山 映画でやるべきことは劇場版に全部入れ込んだから、今度はもう一度きちんとお話を追っていくスタイルにした方がいいんじゃない?という話になって。

湯川 まだやってる途中なので終わりは意識できないけど、最後の務めみたいなものかなと。

丸山 キリは必要ですよね。どういう着地になるのかはまだ言えないですけど、みほと大洗の物語として始めたからにはきちんと終わりを見せたいとは思う。

湯川 お客さんが、『ガルパン』という作品をずっと応援していてよかったなと思えるような終わり方をしないとって思いますね。

丸山 そうそうそう。観てよかったなって気持ちよく終わっていただきたい。と言いつつ第2話が遅れていて申し訳ないです。

湯川 第2話ができればそれなりにビジュアルショックがあると思うので、うまくハマればそうそうこれこれってなるんじゃないかなって気がするんですけどね。お待たせした分のお楽しみはあるはずです。

『ガルパン』は自分のキャリアの中心に立つ存在

湯川 『ガルパン』という作品を始めたからにはなんとかしなきゃならないって感じですかね。

丸山 やりたいことや観て欲しいことは、フィルムに水島監督が出してくれてますので、それを観ていただければと。我々も観てよかったなって思ってもらえるように頑張ってますので、時間がかかって申し訳ないですけどもうしばらくお待ちください。

湯川 『ガルパン』は、これ無くして自分のプロデューサー人生を語れないひとつの作品に確実になってる感じかな。綺麗にまとめると(笑)。

丸山 こうすれば成功するのかっていうのはいまだに分からないですけど、失敗というのはこうするとダメなんだなっていうのをいっぱい学習できました。自分のキャリアの中に一本太い柱がズドンと立った感じ。綺麗にまとめると(笑)。

湯川 今後についてはまだいろいろ言えないんですけど、さっきも言ったとおり、最後までつきあってくれても絶対に期待を裏切らないと思います。

丸山 いつもオマエこれしか言うことないんかって感じですけれども、本当に毎回お待たせして申し訳ありません。

湯川 お待たせして本当に申し訳ないですが、首を長くしてもうちょっとおつきあいいただけると大変ありがたく思います。

『ガルパン』という作品を応援していてよかったと思えるような終わり方をしたい

※11『コードギアス』『コードギアス 反逆のルルーシュ』。2006年10月～2007年3月、7月に第1期がテレビ放送されたオリジナルアニメ。
※12佐藤修さん 原画の佐藤修氏。

漫画 プラウダの日常

弐尉マルコ
ロシア語監修／ジェーニャ

マトリョーシカふたつ



クラーラ：これはいけません！



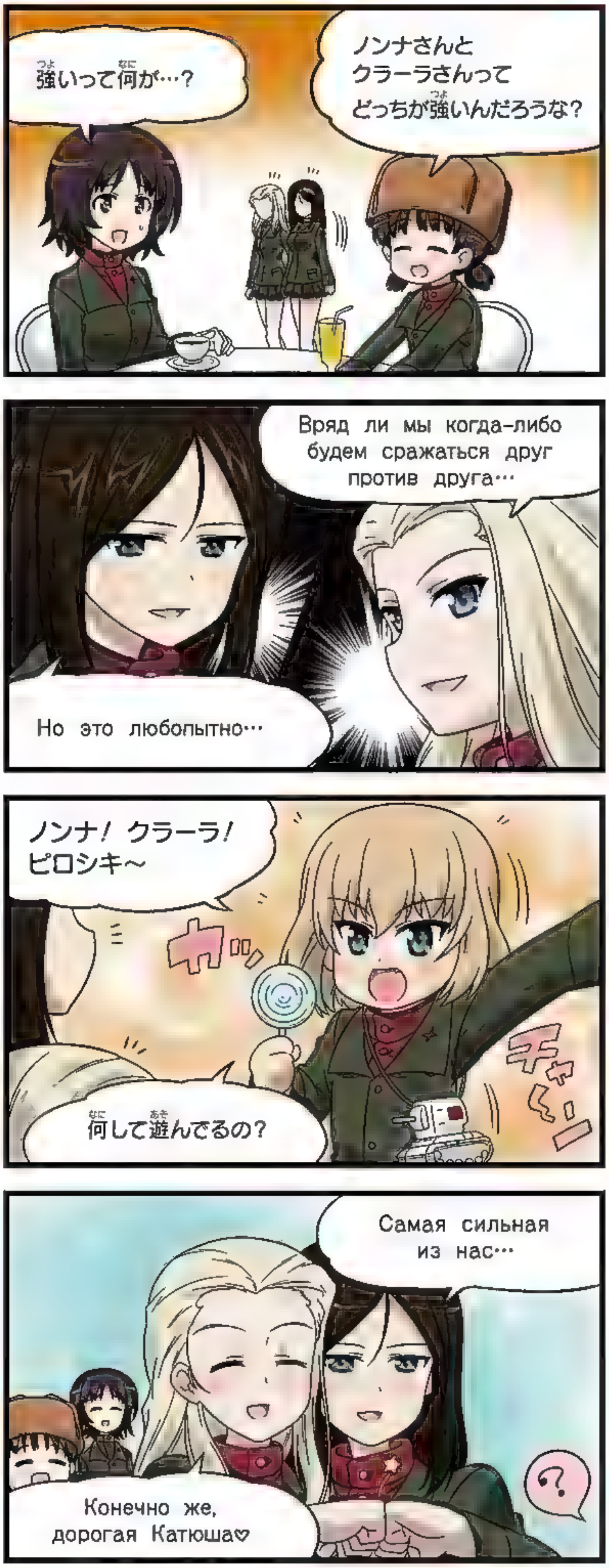
戦友



クラーラ：1対1でやり合ってますね…

ノンナ：拳で分かり合えたようです

プラウダ最強



クラーラ：決して戦うことはないでしょうけど…
ノンナ：面白い問題ですね…

ノンナ：一番強いのは…
クラーラ：カチューシャ様です♡

極めます！リアル戦車道！

「ガールズ＆パンツァー」の劇中では身近な存在の戦車道。現実の日本では本物の戦車を所有することはできないが、可能な範囲で戦車道に心血を注いでいる人達がいる。そんなリアル世界の戦車道を紹介しよう。

陸上自衛隊土浦駐屯地武器学校所蔵

八九式中戦車はどのようにレストアされたのか？



大洗女子学園のアヒルさんチームが使用する八九式中戦車とアリクイさんチームが使用する三式中戦車は、陸上自衛隊土浦駐屯地武器学校が所蔵する車輌を取材して描かれている。八九式中戦車は日本初の国産制式戦車であり、その現存車輌は隊員教育の一貫として自走可能な状態へとレストアされた。2007年に行われた八九式中戦車のレストア作業はどのように行われたのか？ レストアに関わった人物達から、作業内容について話を伺った。

―八九式中戦車のレストアは、いつ頃から、どのような意図で始められたのでしょうか？

伊室　2007年10月に、駐屯地創立55周年記念行事で公開することを目標に、前年の10月くらいからスタートしています。武器学校としては、歴史的な資料を保存するためにある程度手を入れなければならないということでレストアが決定しました。また、武器学校は技術を教える学校であり、学校職員の練度の向上、そこから得られる物作りに対する考え方も大切だということで、そうした意図もあって着手することになりました。

―どんな状態から、スタートしたのでしょうか？

伊室　当初は、八九式中戦車と三式中戦車の2輌をレストアしようというところからスタートしました。そこで、まず車輌の現状確認を行いました。八九式の方は、昭和55年に一度レストアして走っているんです。その時に最初から残っていた部品などはすべて取り外してレストアしていたため、昔のエンジンなどはありませんでしたが、思ったよりもよい状態でした。一方、三式の方は戦後からずっと動かしていない状態で、エンジンや変速機も残っているんですが、屋外展示が長かったことから車体に亀裂が入り、懸架装置の根本が腐食するなどしていて、走行させるのは厳しい状態でした。そうした流れから、八九式のみを走行させるというのが目的となりました。調べてみると、昭和55年に走行させた時は、操舵機能がうまくいかなくて前進と後退しかできなかったということなので、今回は平地で操舵できるということ、さらに外観に関しては作られた当初のオリジナルに近いものにするということを目標にしていました。

―どのように作業はスタートしたのでしょうか？

齋藤　八九式は、しばらくは屋外で野ざらしになっている期間があったようで、床面から15センチくらい水が溜まった跡があって、錆による腐食が酷かったですね。床に穴が空くほどではないんですが、全部削りださないといけないような感じでした。

伊室　そんな状況から、まずは動力装置をどうするかということを考えつつ、車体寸法を測りました。あとは底板は張り直しています。

齋藤　電動グラインダーで底板の錆を削り落として、フレームだったと思われる箇所を残して切り落とし、新しい鉄板を溶接しています。

伊室　転輪や板バネ製の懸架装置などは程度がよくて、取り外すこともできたので分解整備しています。また、ベアリングなどは以前に走行させた際に入れ替えがされていて、さらに規格が合えば現用品でも使えるので、探してきて交換したりしています。

―エンジンは新しいものを使っているんですか？

伊室　建設機械用のディーゼルエンジンでサイズの合うものがあったので、それを取りつけました。ミッション部分に関しては、廃材を寄せ集めて作りました。ミッションとエンジンを繋げるパーツは、専用の部品をゼロから作っています。

―砲身などはどうなっているんでしょうか？

伊室　以前は、オリジナルとは全然形状が違う、似たような砲身状の部品をつけていたんですが、武器学校に保存してあった当時の図面のサイズに合わせて、齋藤が旋盤で削り出して作っています。ちなみに木製の機関銃カバーは、参考にしていた書籍に形状とサイズが習いてあったので、学校の木工技術者が削り出しました。

―技術者が集まる学校だったからこそ、それを集結してレストアが実現できたという感じなんですね。

齋藤　そうですね。当時、自分は装軌車整備陸曹ということで、戦車を中心とした整備をしていたので、履帯の整備から全体の塗装、冷却機能の部分を担当しつつ、溶接やエンジン設置の補佐などをやっていました。

伊室　私は機械工作が専門で、その他木工や金属加工を担当する者など、いろいろと協力してもらいつつ、15名程度が中心となって作業をしていましたね。

―作業は通常業務とは別にやられていたんですか？

齋藤　そうですね。自分の場合だと17時に仕事が終了になり、その後レストア作業に入るという感じでした。いろんな人達が少しずつ最終的な組み上がりを予想しながら、自分の担当部分を組み上げていく作業は楽しかったですね。

伊室　私もレストアの参考にした本を持っているくらいですし、元々趣味

で古いクルマのレストアをしておりまして。上司から「戦車をレストアしろ」と言われた時は、面白そうだと思いましたね。自衛隊としても今までやったことがない取り組みだったので、先のことは考えずに、安易に「ちょっとやってみよう」と思いました。

――実際に作業してみた感想はいかがでしたか？

伊室　とても後悔しました。いろいろと上限があり、時間も決まっていて大変でした。結果的には解決したんですが、技術的な問題がいくつも出てきまして。特殊技術者の技能があったという部分も含めて、たまたま上手くいったという感じです。

――大幅な手直しみたいなものはありましたか？

齋藤　車体の色は、最初は昔の迷彩色を再現しようとしていたんですが、現在は使っていないんです。調色して再現しようということで、塗ったその日は綺麗な色だったのに、翌日には全然違う色になってしまい、結局全部オリーブドラブに塗ることにしました。



八九式中戦車のレストア作業に関わった伊室克則二等陸佐（第2教育部所属・写真左）と齋藤宏樹二等陸曹（総務部所属・写真右）に話を伺った。当時、伊室さんは第2教育部に所属し、機械工作を担当しながら全体の作業も把握していた。齋藤さんは当時、教導隊第二中隊所属の装軌車整備陸曹という戦車整備の専門であったことから、整備系の仕事を担当していた。

――現状を把握してから、完成するまではどれくらいの期間がかかっているんですか？

齋藤　完成したのはレストア作業を開始して約1年くらい経ってからなんです。最初の1、2ヶ月は錆の削り出しと現状把握に要して、そこからエンジンは載るのか？　この形状で動くのか？　果たしてこの動力で耐えられるのか？　そうした試行錯誤が長い期間続いて、ようやく走った頃には、公開まで2ヶ月くらいしかなく。あとはどこを修正、調整するかという感じで。なんとか創立記念行事の1ヶ月前には間に合って、予行には走行することができました。

――実際に動いた時の感想はいかがでしたか？

齋藤　充実感が大きかったですね。ずっとやってきてよかったと思いました。動いた時には驚きました。

伊室　砲塔を載せる前に試運転という形で動かしたんです。思った以上に軽快に動いてくれて、その時は嬉しかったですね。

――1輌の戦車を実際にレストアしてみて、得るものはありましたか？

伊室　自衛隊の場合は、有事の際には困難な状況で戦車を整備しなければならないこともあり得るわけです。部品が無い中で部品を作ってでもやらなければならないというところもある。具体的に自分の体験として得ることができて、それを学生教育をする中でリアルな事実として話ができるし、整備の考え方としても教えることができる。諦めず、部品がなければないなりにアプローチの仕方があるということですからね。

――例えば、今後同じような状態の車輌が出てきた場合、もっとうまくレストアできるというような感覚はありますか？

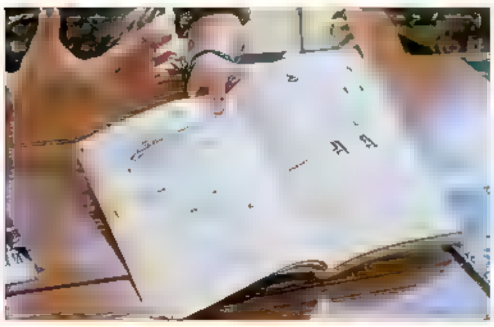
伊室　正直に言うと、八九式がうまくレストアできたのは偶然の産物だと思っているんです。たまたま閃いたとか、偶然作れる人がいてうまくできたとか、奇跡的に合う部品があったとか。本当にそうしたことがうまく重なっていたと思うんです。ですから、もう1回それができるかと言ったら、正直自信はないです。やはり、組織だったり、人だったり、物だったりが、たまたまうまく巡り会ったからこそ出来上がったんじゃないかなと思っているんです。

――八九式の現状については、どのようになっていますか？

齋藤　履帯が厳しい状態になっています。新たに積み込んだエンジンが昔のものよりもパワーやトルクが強く、走行時に履帯のピンが折れたりしているので、維持して走らせるという部分では苦労しがちなところではありますね。昔のエンジンは、もっと入力が弱かったんだと思います。それ以外は特に「ここが壊れた」というような話は聞かないですね。創立記念行事に合わせて年に1度くらいしか走らせていないというのもあると思います。

――履帯に関しては、新しく作るところまではいけない状態ということですか？

齋藤　そうですね。「もう1度レストアにチャレンジしたいか？」という話にも繋がるんですが、レストア作業にかける時間や余力がないというのが正直なところです。災害派遣をはじめ、自衛隊として活躍している場面がどんどん増えて、そちらに注力する余裕がないという感じですね。





八九式中戦車のレストア作業に関わり、現在も土浦駐屯地武器学校に残っているのは伊室さんと齋藤さんの2人のみ。取材時には作業時に撮った写真を見せてくれた。また、レストア作業にあたって大いに役立った伊室さん個人所有のムック『日本陸軍兵器集』（ワールドフォトプレス刊）も持参いただいた。

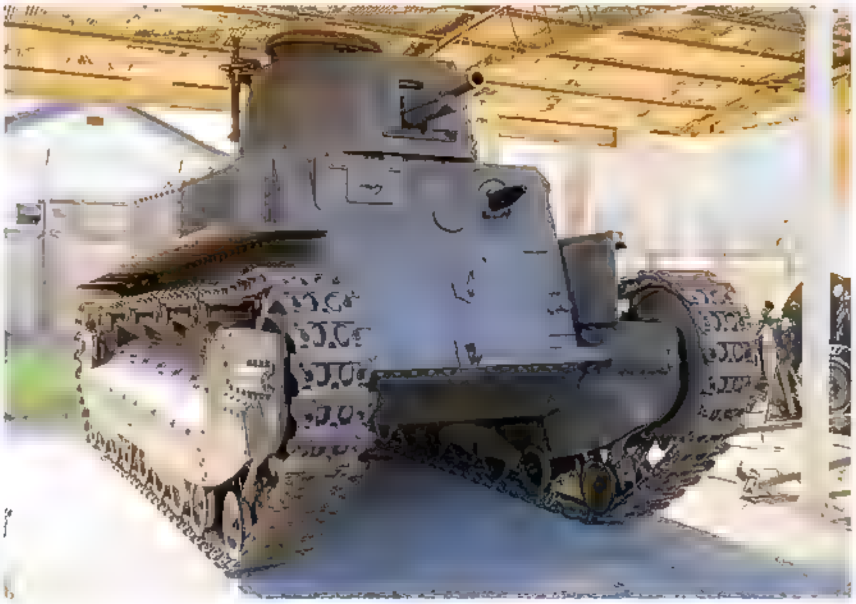
――ちなみに『ガールズ&パンツァー』はご覧になりましたか？　もしご覧になっていれば、感想をお聞かせください。

齋藤　自分はまだ観たことがないので、今度、機会があれば観たいと思っています。

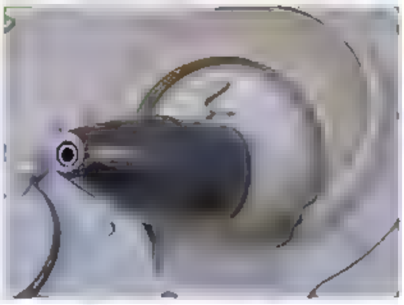
伊室　DVDで拝見しました。お話はよくできていて、面白かったです。戦車の描写に関しては、戦車はこんなに軽くないなというのはありますね。やはり、戦車は狭くて、重いという印象があるので。整備の時に奥まったところにあるコネクターに俯せになって手を伸ばしたりすると、狭いし、いろんなところがぶつかって痛いんです。だからヘルメット無しで、あんなに激しく動く戦車の車内にいるのはフィクションだなと感じますね。昔、61式戦車をちょっとだけ動かしたことがあり、ギアが入らなくてエンストを度々した経験があるから判るんですが、あんなにスムーズには動かないですからね。でも、戦車の爽快感というところでは面白かったです。

八九式中戦車
レストアされた現状を見る

土浦駐屯地武器学校に保存されている八九式中戦車は、ディーゼルエンジンを搭載した「乙型」と言われる車輌で、世界でこの1輌のみが現存している。第二次世界大戦以前に開発された古い車輌だが、保存状態は良好。1980年に1度自走できるようにレストアされ、2007年に2度目のレストアがなされたこともあり、外観はほぼ当時のままの姿を保っている。ここでは、インタビューの中で言及された各部を改めて紹介。ちなみに、毎年秋に開催される駐屯地開設記念行事では、広報展示として八九式中戦車の実車輌を見ることができる。





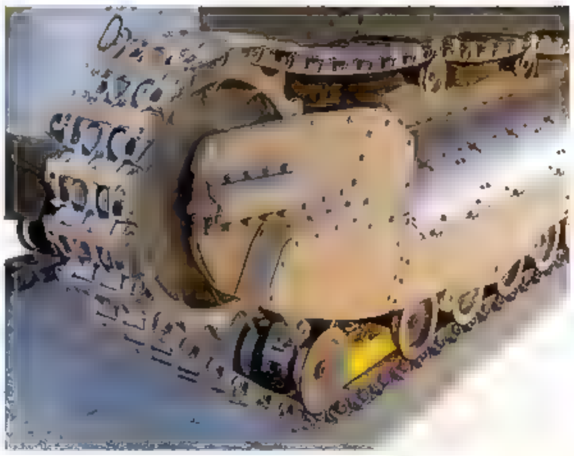




かつては有り合わせのパーツがつけられていた砲身部分は、保存されていた図面を元に、当時の形状が金属製の削り出しパーツにて再現されている。木製の機銃カバーも失われてしまっていたが、こちらも資料を元に当時の形状を新規に再現している。



車体後部にある尾体。車体の全長を伸ばし、塹壕を越えやすくするための装備だが、こちらも当時のままの形状が保存されている。



履帯や転輪などの駆動系の部品も、保存されてきた当時のものを利用している。自走するにあたっては最も負荷がかかる場所であり、新たに載せたエンジンのパワーが強いため、履帯を繋ぐピンが折れてしまうことも多く、自走できる形で保存するにあたっては最も手間がかかっている箇所でもある。



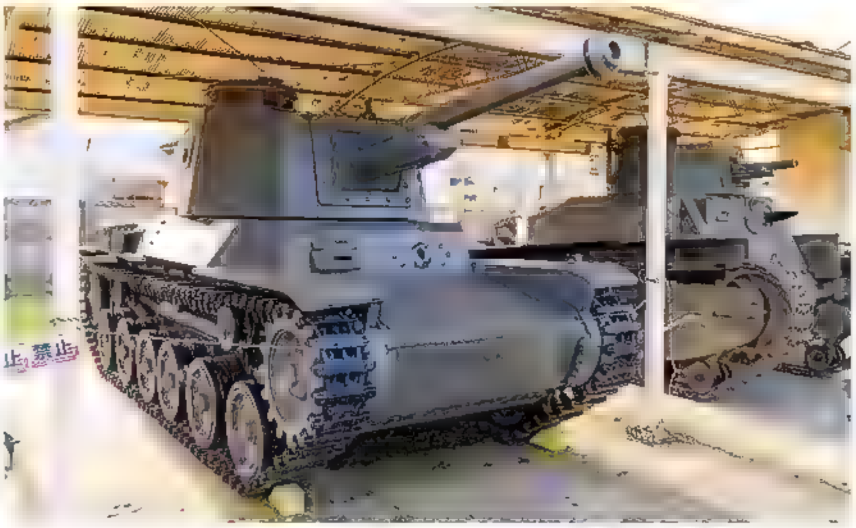
八九式中戦車の装甲はリベット接合方式が採用されていたため、車体全体がリベットで覆われている。リベットに関しても可能な限り当時のものを復元して使用しているが、一部失われていたリベットに関しては、特長的な六角形の形状を再現したもので補修している。

三式中戦車チヌ

第二次世界大戦後期に開発された日本戦車としては大口径の三式七糎半戦車砲II型を搭載した車輌。戦後アメリカ軍に接収されたが、後に返還され武器学校に寄贈され、資料用に展示されている。インタビューにもあるとおり、レストアの候補にもなったが八九式中戦車に比べて保存状態が悪く、自走状態への復元は諦められてしまった。



車体前面の起動輪つけ根部分の外装の割れ。こうした車体の破損が多く、強度的な問題からレストアは難しいと判断された。車体の劣化は、第二次世界大戦中に使われた鋼鉄の質が低かったためではないかと言われている。



極めます！リアル戦車道！

陸上自衛隊の歴史を知ることができる
陸上自衛隊 土浦駐屯地武器学校



武器学校は、茨城県にある霞ヶ浦のほとりの陸上自衛隊土浦駐屯地の中にある教育施設だ。自衛隊員の各種装備品や武器などの整備の教育、[illegible]などの指揮官や隊員の教育を行うために1952年に開設された。装備品の研究や開発、補給や整備などの部隊運用の研究なども行っている。教育施設ということもあり、駐屯地内には資料として[illegible]装備品や武器が展示・保存されている。[illegible]広報地区にある展示品は[illegible]ことで一般でも見学が可能だ。

歴代自衛隊戦車が勢揃い！





広報地区の屋外展示品の最大の見所と言えば、道路沿いに並べられた戦車。自衛隊の初期にアメリカ軍から供与されたM24チャーフィーやM4A3E8シャーマン（イージーエイト）から、現役として使用されている74式戦車や90式戦車にいたるまで、その歴史を知ることができる形で[illegible]



[illegible]の医療棟。現在、内部は資料館として使用され一般公開されていないが、外観は当時のままとなっている。

広報地区に併設されている小火器コーナー。陸上自衛隊が保存する古今東西のピストルやアサルトライフルなどの銃を大量に展示。戦前のものから現用のものまで、武器の歴史や形状の変化などを見ることができる。（月1回、指定日のみ公開）





弾薬紹介コーナーでは、自衛隊が使用する戦車砲をはじめとした弾薬の種類や構造を知ることが[illegible]た、現在でもまれに発見される戦時中の不発弾処理などに関しても、どのような活動がなされ[illegible]



災害時に派遣される車輌などの姿を確認することができ、陸上自衛隊の駐屯地内の雰囲気も改めて知ることができる。

駐屯地紹介コーナーでは、土浦駐屯地の歴史やここで行われてきた活動や教育に関して知ることができる。チャーフィーのエンジンなど、隊員の教育に使われたものをはじめ、特別収蔵品の数々が展示されている[illegible]み公開）



IV号戦車改造のポイント!



自動車部が解説!

イラスト:藤田幸久



ガールズ&パンツァーの救済

文：武田頼政

『ガールズ&パンツァー』(以下『ガルパン』)というアニメーションが再現してみせたものは、血湧き肉躍る戦車アクション映画だ。勇壮な映像と音楽によって彩られたヒーローは、頼りになる仲間達とともに敵に立ち向かい、あらゆる困難を乗り越えてゆく。

　しかも登場する戦車ときたら、どれもこれも演技力抜群だ。血なまぐさい歴史を背負う鋼鉄の兵器が、あたかも快哉を叫び、あるいは失意に暮れているようにも見えるのだから不思議である。

　アニメの中で再現された茨城県大洗町のリアルな街並みは、戦車の実弾砲撃や体当たりによって呆れるほど破壊される。だが惨憺たる「被災地」となるべきこの海岸沿いの街は、作品の公開によって多くのファンが訪れる「名所」となり、奇妙なことに各商店だけでなく町役場までもがスクリーンの中で破壊されることを望んだ。

　こんなアニメは初めてだ。『ガルパン』は心の少年達を公然と、あるいは密かに興奮させ、街のプラモ店の片隅でホコリをかぶっていた戦車キットをたちまち売り切れにした。

　『ガルパン』は戦車マニアやアニメファンがひっそり暮らしてきたムラの領域をひょいと飛び越え、少年であることを忘れかけていた人達を覚醒させるに至り、もはや社会現象となった。少しばかり大げさに言えば、それは現代日本の一般常識なのである。

　私はふだん、廣済堂出版の編集者として、『ガルパン』関連を含むムックや書籍を企画編集している。その傍ら、ノンフィクションライターとして社会事件やスポーツ、あるいは航空分野などを主たる題材に、単行本の執筆や総合雑誌などへの寄稿をしている。

　アニメに関する原稿を書いたのは二度ばかり。広島県呉市を舞台とした『この世界の片隅に』(MAPPA制作)の監督にインタビューした記事を週刊誌のグラビアで、また『風立ちぬ』(スタジオジブリ制作)の公開に際し、零戦にちなむ小論文を文庫本に寄稿した。それのみである。

　こんな私が「月刊戦車道」の書き手として果たして相応しいのかすこぶる疑問だが、バンダイナムコアーツの杉山潔プロデューサーからの依頼は、これまで何年間か『ガルパン』を俯瞰してきた者の一人として、感じたままを記して欲しいということだったので、その言に従うことにした。

　アニメやゲームの世界では、登場キャラクターがどのようなバックボーンや性質を持つのか、という意味で「属性」という言葉がよく用いられるが、それを「素性」ないしは「境遇」と言い換えるならば、それは、私がこの作品とどのようにして巡り合ったのか、ということにも深くかかわることである。

　そんなことから最初に私の来し方に触れることをご容赦いただきたい。

『ガルパン』と出会うまで

　私が生まれたのは静岡県浜松市。航空自衛隊の曲技飛行チーム、「ブルーインパルス」が誕生した土地である。

　物心ついた頃にはブルーインパルスによる東京オリンピック開会式(一九六四年十月十日)の練習が、浜松市上空で毎日のように繰り返されていた。ふと轟音のする大空を見上げると、五輪マークが描きだされるという原体験によって、私はやがて曲技パイロットになりたいとまで思うようになっていた。

　成人をすぎ、学校を卒業する頃には、自分が飛行機乗りにまったく不向きであることが分かった。だが何としても飛行機に関連する仕事に就きたくて、愛読する航空専門誌を発行する航空ジャーナル社を目指した。首尾よく入社できたのは、一九八一年秋のことである。

　以降、ただ飛行機が好きというだけで突っ走ったが、その間にやってきたことは、ブルーインパルスの取材のみと言っていいだろう。

　だが一九八八年に出版社が倒産。最後はなぜか会社のために多額の借金を背負ったが、それでもこの頃の経験が私の財産なのだから、文句は言わないようにしている。

　当時、映像製作会社に勤務する杉山氏と出会ったのは、この航空ジャーナル時代である。誠に申し訳ないことに、今と違ってまだ頭髪が多かったという杉山氏との出会いを悲しいくらい憶えていないが、当時の私はブルーインパルスの取材のため宮城県の松島基地に足繁く通っていたので、たぶんその過程で知り合ったのだろう。

　あの少し前の時代まで、動いている航空機を間近に眺めるためには、飛行場に行くか、たまに劇場公開される航空関連映画を観に行くほかなかった。まして空戦訓練の模様など、航空誌を眺めながら、戦闘機の爆音やパイロットのコックピット・ボイスなどを収録したLPレコードやカセットテープを聴いて、想像を逞しくするほかなかった。

　ところが後のホームビデオの普及によって、航空機のフライトシーンは自宅のテレビで鑑賞できるようになり、さらにレーザーディスクの登場で一気に高画質高音質のドキュメンタリー作品が楽しめるようになった。

　撮影機材はみるみる小型高性能化し、空対空撮影はもちろんのこと、コックピット内の各所に据えられたカメラによって、超絶シーンの撮影が可能になった。

　当時の杉山氏も、プロデューサーとして、世界の曲技飛行チームの空対空映像を満載した『バーズ・オブ・スティール』や航空自衛隊の基地をルポした『AIR BASE SERIES』などを次々と手がけていた。また、米海軍曲技飛行チームを扱った伝説のドキュメンタリー映画、『THRESHOLD』(一九七五年劇場公開・邦題『ブルーエンゼル』)のLD化を実現するなど、私は杉山氏を航空関係の映像を切り拓く人物として認知していた。彼が元々アニメーションを志していたことなど後に知ったことで、まして戦車好きだったなどと、『ガルパン』が登場するまで想像もしていなかった。

　私は会社が倒産したあと、つてを頼って週刊誌の契約記者として取材を開始した。一般総合誌の世界に足を踏み入れたのは、借金返済という事情のほかにひとつ理由がある。

　航空ジャーナル入社早々の一九八二年十一月十四日に、故郷の浜松基地で発生したブルーインパルス機墜落事故を取材で目撃して以来、私は時間をかけて航空自衛隊戦闘機パイロットの取材を重ねてきた。その記録を一冊のノンフィクションとして広く社会に問うためには、当時の筆力や取材力ではまるでもの足りなかった。

　当時の世相はバブル景気が始まった

ばかり。リクルート事件が世間を騒がせており、早々に官僚や企業幹部宅の張り込みや朝駆け取材に投入されるなど、物書きとしての体力をつけるにはうってつけの日々が始まった。

ライターとしての私がそれ以降扱ってきた大きな社会事件や事故は数々あるが、直接取材した人物がこれまでに何人も亡くなっている。

わけてもブルーインパルスや飛行教導隊といった航空自衛隊を代表する戦闘機パイロット達は、その面差しから語り口調までクッキリと思い起こせる人達ばかりだから、その死を忘れることなどできない。

機体に起因する事故はあまりに悔しく、原因究明作業に納得がいかなければ、自衛隊やメーカーに対して厳しく批判する原稿も書いた。突きつめた取材現場は人の死を巡る戦いであったと言ってもいいだろう。

オウム真理教事件で最初の死刑判決を受け、先日刑に服した元教団幹部の岡崎一明元死刑囚、あるいは大相撲史上、最悪の八百長仲介者とも言われ、先ごろ亡くなった元三役力士など、私は歳月をかけて彼らに接近して語り合った。

拘置所に身柄が移れば文通と接見を繰り返し、病床であればその傍らで語り合うことになるのだが、社会を震撼させた出来事の真相と、悪を為す時の心情を当事者から質せば質すほど、正邪の境目など実に曖昧だ。文章で断罪することがどれほど困難かに気づかされるのだ。

現実に起こる凶悪事件の実相は、報道内容を遙かに超越して悲惨である。目を背ける殺人事件の現場を文章で再現するのも記者の仕事である。取材の過程で遺体が散乱する現場の映像や、変色しきった少女の遺体写真を目にすることも再三あった。

徹底して犯罪態様に迫るのは、そのような目に遭わせた者の気持ちと置かれた状況を読者に伝えたいからなのだが、生まれながらの殺人者など、私の取材相手には一人としていなかった。容疑者・被告本人に会って話を聴き、取材を重ねてその生活歴などに触れるほど、同情すべき事情に直面する。

取材対象となる事件の被害者と加害者は対局の立場にあるが、いずれもその人生は破綻に瀕している。極度の依存心や、反面の怒りに直面することなど日常茶飯事である。

それでも取材結果に基づき社会正義に資すると信じて執筆しても、人を斬れば必ず返り血を浴びる。不正を働きながら、億単位の高額訴訟を起こしてでも記事内容を否定しようと躍起になる輩もいる。数多くのむき出しの現場で取材を重ねるうち、人の醜い情念や死そのものがどんどん身近になっていくようだった。

日々そうした人々と対峙するうち、生きていくうえでの私自身の立ち位置が大きく揺らいでいった。みるみる気持ちがか細くなってゆくのが自覚できるのだ。

このままでは自分が内部崩壊するのではないかという強い不安で不眠や過呼吸にも悩まされた。今でも年に何遍か極めつきの悪夢を見るのは、ある種のPTSDなのかもしれないが、とにかくもう疲れ果てていた。

事件取材の最前線から遠ざかったのは、十年ほど前のこと。そして〇一年六月、念願の「ブルーインパルス 大空を駆けるサムライたち」(文藝春秋刊)を世に送りだした。浜松での墜落事故からおよそ二十九年の時がすぎていた。

執筆を終え、さて、これから何をしたら良いのだろうかと半ば途方に暮れてすごす私の前に現れたものこそ、『ガルパン』だったのだ。

「戦車道」という発明

『よくわかる!陸上自衛隊 ～陸の王者!日本を守る戦車の歴史～』(リバプール)というDVDが異例の勢いで売れている、という記事がヤフーのヘッドラインニュースに載ったのは二〇一三年のこと。

女子高生達が戦車に乗って戦うアニメーションが人気を博しており、そのメインキャラクターの「秋山優花里」というキャラクターを演じる中上育実さんがオーディオ・コメンタリーを務めたことで、このジャンルのビデオグラムとしては記録的な販売数に結びついたと記事にはあった。

「女子高生と戦車」というキーワードを、以前たしか杉山氏が口にしていたなと思いだし、それがこれかと訝りながらすぐに電話で問うと、「そうですよ」と言う。最初のテレビ放映から二年近く経っていた頃だから、「今頃ですか?」と言わんばかりの口ぶりだった。

そして実際にテレビ放映された作品を鑑賞した印象が、本稿冒頭部の記述である。

私が『ガルパン』に関わり始めたのはこの辺りから。最初に企画した書籍が、「ガルパンの秘密」(廣済堂出版)という新書で、『ガルパン』の制作に携わる主要人物に長時間のインタビューを行い、このヒット作品が誕生するまでの経緯を詳らかにしようというものだ。

アニメーションを創作する現場に強い興味があったのと、そこで杉山氏がどのような役割を担っているのかも覗いてみたかった。

その杉山氏の入念な調整を得て多くのインタビューが実現したのだが、この中でいくつもの興味深いエピソードが語られている。

作品にとっての大きなメルクマールは、「戦車道」というコンセプトが誕生した瞬間であるのは間違いない。

企画の前提として「人が死なない話がよい」という方向性はあった。吉田玲子氏の脚本も、スポ根ものの漫画にインスパイアされており、ただの実弾戦では"惨劇"となり、高校の部活ではなくなる。それをブレイクスルーしたのが、「戦車道」という考え方だ。

「ガルパンの秘密」の中で、アクタス代表の丸山俊平氏がその誕生の瞬間を語っている。

ある日、湯川(淳)さんがいきなり「すげーこと思いついた。華道、茶道、戦車道だよ、丸山さん!」……大爆笑ですよ。「言っている意味が何ひとつ分からない」みたいな(笑)。でも、「芸道にすればいいんだ」ということがひとつの突破口になりました。

既にご承知のとおり、『ガルパン』では戦車の車内は特殊なカーボン素材によって防護され、実弾が車体を直撃しても搭乗員にケガはない。また、競技は戦車戦に限定されるので、戦争映画のように歩兵に襲われることもない。殺傷を目的としない学校の授業科目として、戦争の持つ禍々しさを巧みに回避できたのだ。

この「戦車道」という画期的なコンセプトによって、『ガルパン』の大成は約束されたも同然だろう。

新しい概念をひらめいたチーフプロデューサーの湯川淳氏が、『ガルパン』のヒットを確信したのはテレビシリーズ第6話「一回戦、白熱してます!」の脚本が完成した時だという。第4話で大洗市街戦という大きな見どころを経て、視聴者に登場キャラクターや『ガルパン』が描きだす世界観が理解してもらえる辺り。

この回では、サンダース大付属のアリサが通信傍受気球を使って盗聴を行い、大洗女子のウラをかこうとするが、それに気づいて逆手に取った大洗女子に破れてしまう。ここで面白いのは、戦車の数で大洗女子を圧倒することも可能だったのに、隊長のケイはあえてそれをしなかったことだ。敗戦後、アリサに対してケイは次のように一喝する。

バカモーン!戦いはフェアプレーでっていつも言ってるでしょ!

ザッツ戦車道。これは戦争じゃない。道を外れたら戦車が泣くでしょ。

潤沢な資金によって豊富な装備に恵まれたサンダース大付属が敗れたこのシーンは、先端兵器を駆使し、物量で迫る米軍への皮肉そのもの。アメリカかぶれのケイ達にそれを言わせるのだから痛快だ。

実際の戦争は政治体制の存亡をめぐる争いだから、諜報活動など当たり前。勝つために手段を選ばない。場合によっては国際法すら踏みにじり、禁止兵器を使用する。

「廃校」という未曾有の危機に瀕し

ている大洗女子こそ、ルール無視の戦いに臨んでも仕方なさそうなものだが、『ガルパン』では敵も味方も常に戦いぶりは清廉なのだ。脚本の吉田氏が腐心したのもこの辺りのこと。

戦う相手の敵将に卑怯な真似をさせないということですね。戦車道というもの自体を歪ませるようなキャラクターは作らないというのが基本にあります。

戦車道では傷つかない設定にはなっていますが、やはり戦車という武器を扱っているので、それを操る人を嫌な人間として描きたくはなかった。

上坂すみれの論陣

大人気アニメとなった『ガルパン』は、一種の社会現象として一般評論の対象にもなっている。なかにはこの作品が日本の右傾化を象徴しているのではないか、という意見もある。

そこにしっかりと割って入ったのが上坂すみれさんである。

二〇一四年の春頃、「ガルパン・アルティメット・ガイド」の企画で、上坂さんと同じく声優の中村桜さんの対談を行った。司会は杉山氏。傍らで彼女らの会話に耳を傾けていた私は、中村さんの深い軍事知識に感心しつつ、他方、ドイツ第三帝国からソビエト連邦に傾倒してゆく上坂さんの、その博覧強記ぶりに仰天した。

私、ソ連が崩壊した時に生まれたんです。ちょうど、崩壊の日が生後一週間ぐらい。だから昔のソ連に行くことはできませんが、前世の魂が現地にいたと思うんです。

幼少年期から青年期にかけて冷戦のまっただ中にあった杉山氏や私にとって、「共産主義」は恐るべき存在であり、歴史として学ぶ対象ではあっても、「ともに親しむ」相手などではあり得ない。

その上坂さんによる『ガルパン』を巡る興味深い論考が、二年後の二〇一六年二月二十七日付朝日新聞の「耕論」というオピニオン欄に掲載された。タイトルは「萌える安全保障」。

前年九月に国会で安全保障関連法が成立し、その二ヶ月後の十一月に劇場公開した『ガールズ＆パンツァー劇場版』が大ヒットしていたという背景がある。

つまりアニメとミリタリーの親和性が高い日本では、軍事全般の持つ暴力性がアニメの物語性とキャラクタ によって希釈され、保守右傾化する世相を下支えしているのではないか、という問いかけがこの企画の根っこにある。

テーマの論者は3人。元海上自衛隊の幹部や日本のPOPカルチャーに詳しいという米国人翻訳家と並び、上坂さんが堂々と論を展開しているのだが、「ゆる～い地盤に乗る平和」と題された彼女の主張は、視点の独自性においてお世辞抜きに秀逸だった。

私、旧ソ連が大好きなんです。共産国家は、絶対に実現しない幻みたいなもの。非現実への憧れというか、もしも、あぁだったら、と勝手に想像する面白さっていうか。この二十年、私の中で共産主義は共産趣味になったんだと思います。（中略）共産趣味の私が共産主義者じゃないように、ミリタリー好きが戦争好きってわけじゃない。

共産主義をホビーとして捉えようなどと考えも及ばない私の貧弱な想像力ゆえかもしれないが、「共産趣味」という言葉でそれを普遍化してしまう上坂さんには、知識格差以上の著しい世代ギャップを感じた。

だがそれよりも、彼女が『ガルパン』について語った次の言葉に私は不意を突かれた。

臨場感あふれる戦闘シーンはリアルだけど、女の子たちは誰も死なない。ケガもしない。娯楽として普通に楽しめちゃう。血の流れない戦闘というファンタジー。戦争しない自衛隊とどこか重なって見えます。

戦争をしない自衛官だって、ときに無惨に命を落とすことを私はよく知っている。それだからか、上坂さんの「誰も死なない」という言葉が目に留まった瞬間、胸が詰まった。『ガルパン』と出会った意味に到達したような、私にはそんな気がしたのだ。

大洗町との奇跡の出会い

『ガルパン』の大ヒットは、巧みな映像やストーリーもさることながら、茨城県の大洗町とのコラボレーションによるところが極めて大きい。それなしに現在のムーブはなかっただろう。

アニメの上では、大洗女子をサポートし、戦車道を受け入れて盛り上がる港町という設定はあるが、実はテレビシリーズに大洗町が登場するシーンは、全12話を通して二十分にも満たないのだ。第4話の市街戦があまりに印象的だったこともあり、二〇一二年十月の放送直後から当地を訪れる人達が急増した。

大洗町と『ガルパン』の出会いは二〇一一年三月の東日本大震災の半年後にさかのぼる。

日本を襲った未曾有の大災害は、大洗町にも少なからぬダメージを及ぼした。海水浴の街として茨城県最大の来遊客数を誇っていた大洗だったが、津波や原発事故の風評被害で客は例年の八割減という惨憺たるものだった。人的被害こそなかったが、観光資源を失った時、客を取り戻すことより明日の生活を凌ぐことを考えていたという、そんな彼らの発想を転換するきっかけが、『ガルパン』だった。

その大洗町を『ガルパン』の舞台として最初に着目したのは杉山氏だ。水島努監督のメガネにもかなない、音楽プロデューサーの関根陽一氏がこの大洗町出身という奇縁もあって制作協力という形で結びついたのだ。水島監督は「ガルパンの秘密」の中で、こう語っている。

大洗のよかったところは、まず空が広いこと。それに、海のある街として知られているので学園艦のイメージがつけやすい、というのもありました。あと、そんなに大きくない街で素朴な感じもよかったし、見て回ると、戦車が通れそうな道が多かったりするのもポイント（笑）。

アニメーションの舞台となったいわゆる〝聖地〟は日本の随所にあり、いずれも各物語に即した街が選ばれている。また、それぞれ地元商工会とタッグを組み、キャラクタ の商品化などを通して街の活性化に一役買うなどしているが、大洗町の取り組みはそれらの地域とは一線を画した規模と内容だ。

この街が『ガルパン』と見事に一体化していったのは、水島監督が語る『ガルパン』の舞台としての適格性だけでなく、街の人達の企画力によるところが極めて大きい。テレビシリーズの終了から五年以上を経た今もその活動は加速気味である。

そのムーブの演出人こそ、Oaraiクリエイティブマネジメント代表の常盤良彦氏であり、割烹旅館肴屋本店の大里明氏である。

彼らは物語と登場キャラクターを深く理解し、それを元にストーリー性をもって店舗やその商品に誘引している。というか、作品本編のパラレルワールドとして一体化させようとしているのだ。

そしてそれがただの夢想や企画倒れに終わらないのは、以前からある「大洗あんこう祭」や「海楽フェスタ」、「大洗町商工感謝祭」などの地元のイベントと結びつけることができたからだろう。

祭りが近づくと、大洗町内某所で「コソコソ作戦本部」と呼ばれるミーティングが開かれる。出席者は常盤氏、大里氏、バンダイナムコアーツの杉山氏らの3人を中心として、大洗ホテルの島根隆幸氏、潮騒の湯の小俣和大氏、大洗町役場や観光協会、商工会の担当者に加え、イベントの最前線でオペレーションをするボランティア組織KGOの面々も顔を揃える。それも日曜夜に、である。家庭の団らんを抜け出て、あるいは仕事に一段落をつけてから駆けつけてくる者も多い。

内容はいたって真面目なブレストで、酒食などいっさい供されない、ペッ

ガールズ＆パンツァーの救済

トボトルのお茶と菓子類のみのミーティングである。

私は廣済堂出版の人間として、海楽フェスタや商工感謝祭などでクイズ大会に協賛する立場からこれまで幾度も参加しているが、毎度日曜夜の集合に閉口しつつ、『ガルパン』を巡る大洗町の試みの核となっているこの会議を、実は内心興味深く観察している。

ミーティングで気がつくのは、参加者のコミュニケーション能力と事務処理能力の高さである。杉山氏と常盤氏によるダジャレ混じりの掛け合いが続いたりもするが、提案されるイベントは杉山氏からのお仕着せのアイデアではなく、常盤氏や大里氏らをはじめ、各商店主らが考えるものばかりである。それら素案をたちまち実現させてしまうところが、日曜夜の会議の秀でたところだ。

大洗は『ガルパン』のサンクチュアリ

大里氏が東京で料理人としての修行を終え、実家の肴屋本店に帰ったのは二〇〇四年のこと。ほどなく父親の末期癌が発覚。治療の甲斐なく二〇〇八年に死去した。いきなり老舗割烹旅館を担わされた大里氏がさらに直面したのが、二〇一一年三月十一日の東日本大震災である。

この先どうなってしまうんだろうという不安と共に、いろんなことが起こるなあと思っていましたよ。震災で町もダメージを受けてしまいましたが、それでもなんとか頑張ろうと思っていたところに、『ガルパン』がやってきたんです。（大里氏『ガルパンの秘密』より）

生活の糧を得たい。だけどそれよりもっと、生きるための意味を掴もうと切実に求める中で現れた『ガルパン』は、彼らにとっての希望だった。常盤氏はアニメを復興の足がかりにしようだなどとまるで思っていなかったと否定し、こう述べる。

『ガルパン』だけで町の復興はできないと思います。でも「楽しいね！」とか「お客さんと話せて嬉しい」と思えるようになったという気持ちの復興はできていると思います。『ガルパン』＝大洗という小さな文化はできつつあります。その火は消したくないけど、だからってそれだけを引っぱることもしたくない。（常盤氏『ガルパンの秘密』より）

大里氏も『ガルパン』が来てから街の変化を肌で感じている。

それまでは、同じ商店街なのに話したことのない方もいたんです。でも『ガルパン』後は、とにかくいろんなお店の人としゃべるようになりましたし、特に（キャラクターの等身大）パネルのあるお店とのコミュニケーションが一段と増えたのは確かです。（大里氏『ガルパンの秘密』より）

アニメーションを地域振興策としての〝活躍度〟で計る時、よく「経済効果」という名の金銭換算が行われる。

『ガルパン』と大洗町はそうした考え方から遠く距離をおいている。それは、これまでの切実な取り組みの経緯をカネに置き換えてしまうことが、どれほど不遜であり不浄であることか分かっているからだ。そして、それを思った途端に『ガルパン』と大洗の夢は終わってしまうのではないかと、彼らは心から怖れているのだ。

確かに『ガルパン』という娯楽作品は、劇場での興行成績やビデオグラムの売上高によってその成否が計られている。だが、こと大洗町との関係はそうした文脈で語られてはならないと誰もが思っている。一見ナイーブにも受け取れるこの一事こそが、『ガルパン』と大洗町が、アニメ界において極めて稀な関係であることを指し示しているのだ。

私は『ガルパン』に関わるようになってから、頻繁に大洗町を訪れる。この街にいる時の私は、『ガルパン』を通して出会った様々なものに浸かりきっている。実はここ二年ほど、仕事とプライベートの区別がつかなくなってきている自分に手を焼いてもいる。

酒も魚も安くて美味しいうえに、イベントの後にKGOのメンバーらとともにする「潮騒の湯」の露天風呂は至福である。『ガルパン』と出会わなければ、こうした時など訪れることはなかっただろう。

この居心地の良さの理由は、昔からこの海水浴の街に横溢していたであろう安穏とした空気が『ガルパン』と馴染み、そして人の心を包みこむからに違いない。

『ガルパン』の救済

この作品は、「戦車道」というコンセプトの発明によって、人類の非道にほかならない戦争そのものを否定しつつ、その道具としての戦車を、正統な趣味のひとつとして愛でる素地を作りだすことに成功した。

誰も死なないし傷つかないアニメ。助け合って努力して、悲しみや苦しみを懸命に乗り越え、みんなが幸せになる物語である。

『ガルパン』のスタッフや関係者が企画の立ち上げ時から今も腐心し続けていることは、その世界観を守り抜くことただ一点にある。

血なまぐさい暴力やエロス、ないしは声高な主義主張などの夾雑物を丹念に排除することによってのみ、愛すべき物語の主旋律を際立たせることができるということだ。

ものを作ることは長時間考え抜く作業でもある。その孤独や孤立を怖れたら良い作品は望めない。現代のアニメーションは、私達が子供の頃とは比較にならないほど多額の資金と数多くの人間の知見や技術が投入されている。それらの人々が携える〝宝物〟で形づくられたものこそ、『ガルパン』という結晶なのだ。

「戦車道」というコンセプトをひらめいた湯川チーフプロデューサー、制作現場に厳しいリテイクを要求した水島監督、それに応えるべく背水の陣を敷いて徹底した作品づくりを課したアクタスの丸山氏、そして大洗町と作品を見事に融合させた杉山プロデューサー、そのいずれの駆動輪を欠いても『ガルパン』はここまで歩むことなどできなかったはずだ。

血で血を洗う戦いを繰り広げた惨劇の兵器を主役に据え、女子高校生らが実弾をぶっ放す。直撃弾を食らって擱座し、白旗を揚げる戦車達が、かつての自分とシンクロする。でも彼女らは決して命を落とさない。誰も死にはしないのだ。

私にとっての大洗は、初めは間違いなく現実逃避の街だった。だが『ガルパン』の持つ他愛なくシンプルな〝避戦〟の物語と、穏やかな街の人々によってようやく私は心の平安を得た。『ガルパン』に救済されたのは、大洗町だけではないのですよと、私はそうお天道さまに感謝している。

PROFILE

ジャーナリスト・ノンフィクション作家。航空ジャーナル社勤務を経てフリーに。主に「週刊現代」記者としてブルーインパルスの事故やオウム真理教事件、大相撲の八百長問題などの記事を執筆。現在もジャーナリストとして週刊誌などへ寄稿するほか、「球形の音速機 下田信夫作品集」（廣済堂出版）など航空機関連の企画編集を精力的にこなす。「ガルパンの秘密」（廣済堂出版）や「ガルパン・アルティメット・ガイド」（廣済堂出版）などガルパン関連の書籍も多数手がける。大洗のイベントではガルパンクイズ大会でステージに上がることも。

代々木模型倶楽部 活動報告

センチュリオンを作ります！

桐村まり／中上育実／中村 桜／森谷里美／吉岡麻耶

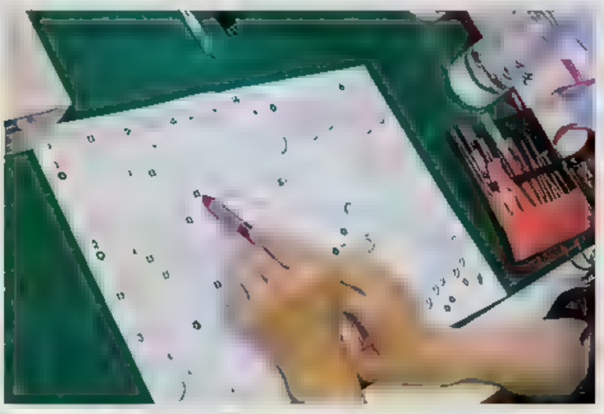
私達が作ります！



参加メンバーは中村桜さん、吉岡麻耶さん、桐村まりさん、森谷里美さん、中上育実さんの5名(右上から時計回り)。お菓子を持ち寄り女子会でも始まりそうな雰囲気。中村さんの手土産がいかにもです。



ランナーにはアルファベットが振られていますが、小さくて分かりにくいので、ラベルを貼っておきます。

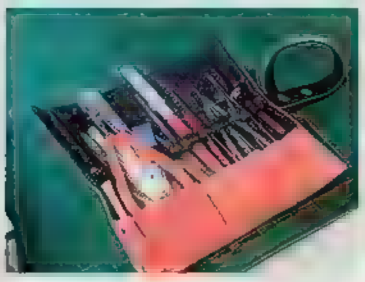


プロモデラーでもある中村さんがパート分けと担当割り振りをしました。ここはここは一緒で、ここはこっちが終わってからだから　　と的確に分けていきます。

みんなで分担します



サスペンション担当の森谷さんと、転輪を作る桐村さん。まずはパーツをランナーから切り取ります。



中村さんの工具セット。見た目は可愛いけど中身は本格的。



中村さんに質問をするサスペンションチームの中上さんと森谷さん。

作るプラモはコレ！

**巡航戦車
A41 センチュリオン
大学選抜チーム**



大学選抜チームの隊長、島田愛里寿が搭乗する車輌。AFVモデルのキットをベースに、車体上面など主要部品が新規で作り起こされている。

●1/35スケールモデル　●7,900円(税抜)
●発売元：プラッツ

パートごとに担当を決めて みんなで協力して作ります

ガルパンキャストの桐村まりさん、中上育実さん、中村桜さん、森谷里美さん、吉岡麻耶さんもメンバーとして参加している代々木模型倶楽部。普段の活動では思い思いのプラモを作っていますが、今回は力を合わせてひとつのプラモを作ってみようということになりました。作るのは大学選抜チームの隊長車、A41センチュリオンです。

まず最初に行ったのは前半部分の担当決め。模型雑誌で活躍中のプロモデラーでもある中村さんが、組み立て説明書を元にテキパキと指示していきます。中上さん、森谷さんがサスペンション、桐村さん、吉岡さんが転輪、中村さんは車体とちょっと面倒くさい誘導



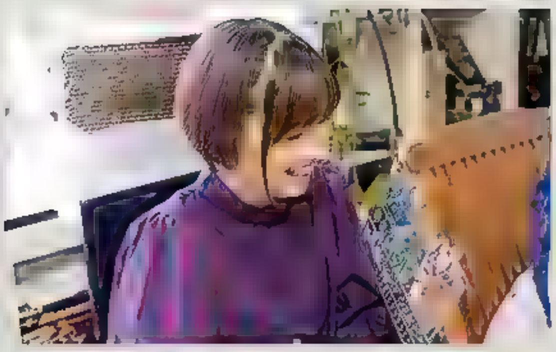
吉岡さんに切る位置を指示する中村先生。大活躍です。



桐村さんが初めて作ったのははっきゅん。その時は何も分からなくて、デカールをボンドで貼ってしまったという失敗も。小さいパーツを飛ばしてしまうことがよくあるそうです。

切り取ったところに残った不要部分をヤスリで丁寧に削る吉岡さん。





気分転換になるのがプラモの魅力という森谷さん。まだ５個ぐらいしか作ったことがなくて、パーツをどこで切ればいいか、どう接着するのか迷うこともあるそうです。



少しするとみんな作業に没頭してしまい、カニを食べている時のようにすっかり静かに。



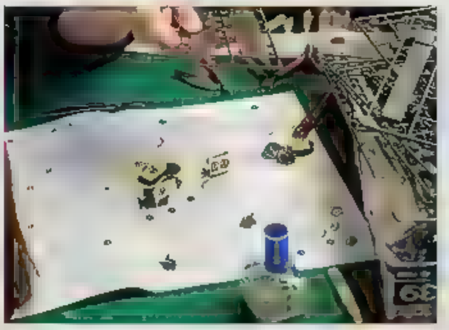
転輪はゴムのリングにはめ込むので、実は周囲をそんなに綺麗に磨かなくてもいいと気づきました。手の抜きどころですね。



切ってはいけないところを切ってしまったり、開閉できる扉を接着してしまったりするという吉岡さん。プラモは手元に置いて飾れるのが嬉しいそうです。プライベートでCV33を製作中。



細かい部分をはめ込むのが難しいけど、上手くいくと気持ちがいいという中上さん。無心になれるのが魅力なのだとか。初プラモのIV号D型はパステルカラー迷彩＆キラキラで女子力高し。



組んだパーツ同士をあとで組み合わせるので、分かりやすいように説明書と同じ番号を書いておきます。



プラモ歴10年、作ったプラモは数知れず。難しいのは「いい塩梅」に作ること。作ってみたいのはマズルフラッシュの再現と、一人異次元の領域に達している中村さん。



桐村さんがパーツを飛ばしましたが無事発見。５人全員がパーツを飛ばしてしまったことがあるという、プラモ作りあるあるです。



あれこれ相談しながら組み立てられるのは、みんなで一緒に作る楽しさのひとつです。

代々木模型倶楽部

代々木模型倶楽部とは？



アニメやゲーム、模型業界のプラモ好きが集まり、あれこれ飲んだり食べたりしながらプラモを作るというユルい模型サークル。この写真はメンバーの中村桜さんが、ガルパンキットが発売される前に市販キットを改造して作ったサメさんチームのMk IV戦車。金属パイプや金属線、プラペーパーなどを使っています。



輪という部分を組むことになりました。

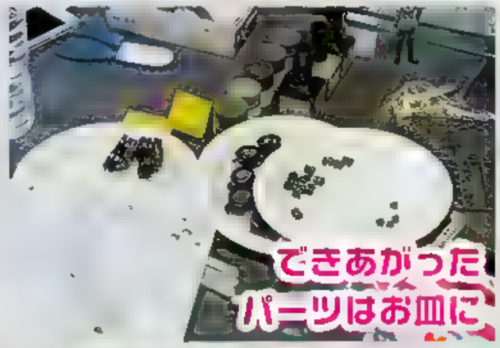
作業に入る前にランナー（部品の枠）にアルファベットのラベルを貼っていきます。説明書で部品番号にA１とあったらAランナーの１番、C12ならCランナーの12番を指すのですが、どのランナーがAでどれがBでというのが一目で分かるようにしておくのです。

そしていよいよ製作スタート！　作業は順調に進み、サスペンションや転輪が次々とできあがっていきます――と思ったら何やら桐村さんが机の下へ潜り込み始めました。どうやらパーツを飛ばしてしまったようです。プラモ作りで一番難しいのは小さいパーツをよく飛ばすことと言っていたのですが、ここでもやるとは（笑）。



残りの転輪＆サスペンションもどんどん組み立て。

できあがったパーツは無くさないように紙皿に入れて分類しておきます。





飛ばしたパーツを組み込み、転輪とサスペンションを組み合わせます。





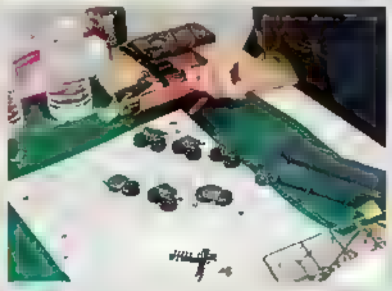


車体下部を組み立てる前にちょっと休憩。持ち寄ったお菓子を選んだり切り分けたり、写真を撮ったりと和気あいあいなもぐもぐタイムです。



組みあがった転輪＆サスペンションに少量の接着剤をつけて車体に仮止め。担当は中村さんと吉岡さん。







転輪＆サスペンションを全て取りつけたら、テーブルに押しつけて転輪を平らにします。あとはしっかり接着すれば車体下部の完成です。





砲塔の上面と側面を箱状に組み立てた吉岡さん。上手くできて満面の笑み。



車体後部やエンジンデッキのパーツ。コの字型をした小さなハンドルは、15も取りつけなくてはなりません。



車体後部を組み立てる森谷さん。所定の位置にきっちり収まるように取りつけ角度を調整中。

助け合いながら作るのがまるで戦車道のようです

できあがった部分は、分かりやすいように分類して紙皿に入れておきます。各パートができあがったところで前半終了。持ち寄ったお菓子を食べながらちょっと休憩です。

後半は車体と砲塔の組み立て。まずは中村さんと吉岡さんが車体に転輪とサスペンションを取りつけていき、車体下部を完成させます。ほかの3人は、自分が組み立てた部分が形になっていくのを感慨深げに眺めていました。

車体の下半分が完成したら、あとは上面と砲塔です。桐村さんと中上さん、森谷さんは3人で車体を、中村さんと吉岡さんは砲塔を担当しました。ここ



こんな感じじゃない？と車体上面パーツを合わせてみます。上手くいきそうでホッと一安心。

代々木模型倶楽部 活動報告

センチュリオンを作ります！





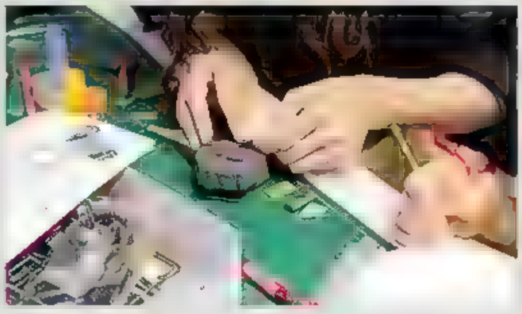
パネルをいじっているうちに取りつけてあったパーツが取れてしまったので再接着。プラモ作りはいかにリカバリーできるかが大事です。

車体チームの桐村さん、中上さん、森谷さんはパネルがなかなかはまらずに苦戦中。どうやらパーツを切り取った時に不要部分が残ったままになっていたため、ぶつかっていたようです。

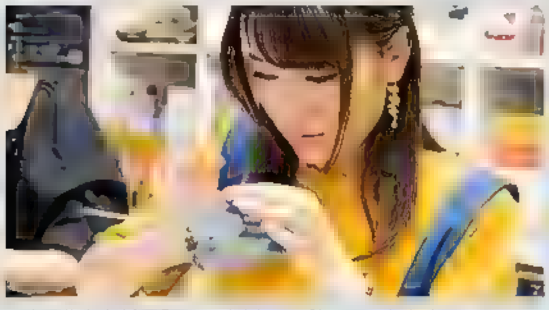
車体と砲塔がそれぞれ完成！



車体チームはデカールを貼る準備。中村さんが位置の調整をしながら最後のパネルを車体にはめ込みます。



砲塔チームの中村さんと吉岡さんはいよいよ砲身の取りつけ。砲身は金属製なので瞬間接着剤を使います。



デカールを台紙からスライドさせて貼っていきます。担当は吉岡さん。今回は時間が無くて塗装できませんでしたが、塗装をする場合はデカールを貼る前に行います。

パーツを入れていた紙皿に水を入れます。デカールは 10 秒ほど水に浸し、ティッシュで余分な水分を吸い取ります。





デカール(大学選抜のマーク)をデザインナイフで台紙から切り取ります。なぜか吹こうとする中上さん。

デカールを貼ります



ついに完成です！お疲れさまでした！



最後に、車体に砲塔をはめ込みます。思わず集まる５人。



はどうやるんだろう？という疑問に、こうじゃない？と誰かが答えたり、細かいパーツをみんなで手分けして取りつけたりと、お互いに助け合う様子が戦車道っぽくて和みます。

　こうして作業をすること数時間。車体と砲塔がそれぞれできあがったところで残念ながらタイムリミットになってしまいました。塗装は諦めて、デカールを貼るだけにします。最後に車体と砲塔を合体させれば完成！　お疲れさまでした！

ガルパントピックス

GIRLS UND PANZER ★ TOPICS

ついに発売となった『ガールズ&パンツァー TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX』の店舗特典を[illegible]のガルパン関連アイテムの最新情報をお届けします！

『ガールズ&パンツァー TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX』店舗特典コレクション

『TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX』は、販売店舗によって異なる店舗特典が用意された。その豊富なラインナップのすべてをチェックしていこう！（※店舗特典の配布は終了しています）

アニメイト限定

アニメイト限定特典は、黒森峰時代のみほ・まほ・エリカが描かれたB2サイズのタペストリーと黒森峰のタンクジャケットのアクリルキーホルダー。





バンダイナムコアーツ公式ショップ限定

バンダイナムコアーツ公式ショップ限定版は、2014年10月に発売され入手困難となっていた『ガールズ&パンツァー完全設定資料集』の復刻版（選手名鑑とメカニック名鑑の2冊）が付属。

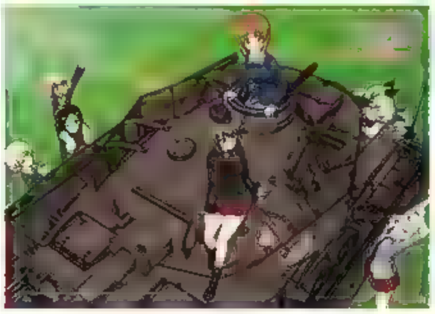




ヨドバシカメラ限定

ヨドバシカメラ限定特典は、各校の隊長がIV号戦車を囲んでくつろぐ様子が描かれたブランケットとアンチョビのアクリルキーホルダー。





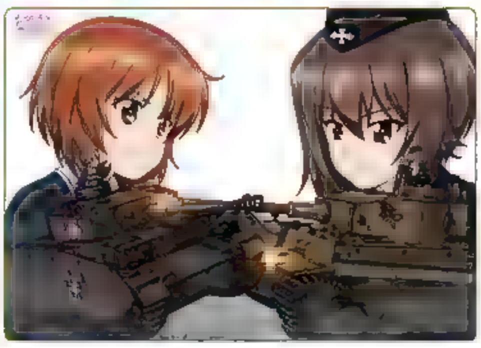
ソフマップ限定

ソフマップ限定特典は、聖グロリアーナ女学院のメンバーが描かれたA5サイズのアクリルアートスタンドとダージリンのアクリルキーホルダー。



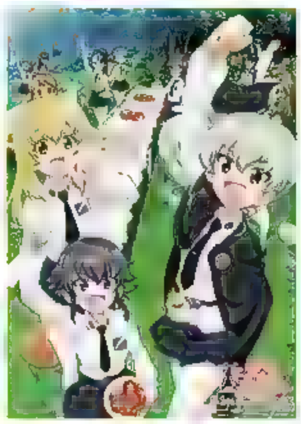


法人共通特典



その他のショップや通販サイトでは、共通特典として、西住姉妹の戦う姿が描かれたA3サイズのクリアポスター。

ゲーマーズ限定



ゲーマーズ限定特典は、アンツィオ高校のメンバーが描かれたB2サイズのタペストリー。

Amazon限定



Amazon限定特典は、各校の隊長のサンタ姿が描かれたLPサイズディスク収納ケース。

第63回戦車道全国高校生大会総集編 来場者特典コレクション

第1弾 生コマフィルム

2018年9月29日～10月12日まで、ランダムに1枚配布。





©戦車道大作戦 実行委員会

第3弾 アプリゲームポストカード

2018年10月27日～11月2日まで配布。アプリゲーム「戦車道大作戦」ポストカード。

第2弾 ポストカード(全3種)

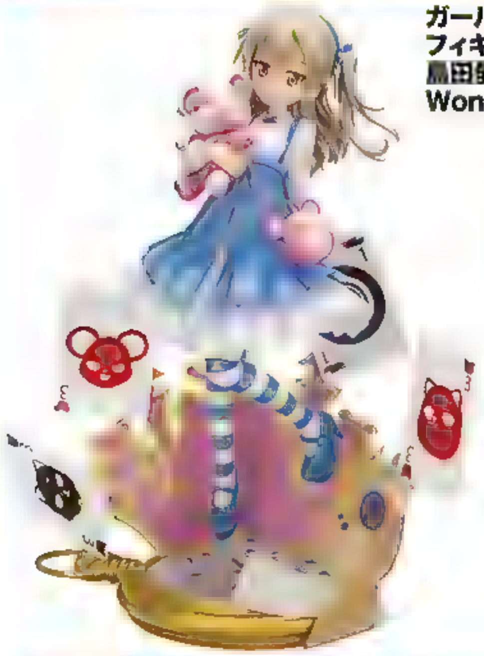




2018年10月13日～26日まで、ランダムに1枚配布。杉本功描き下ろし。



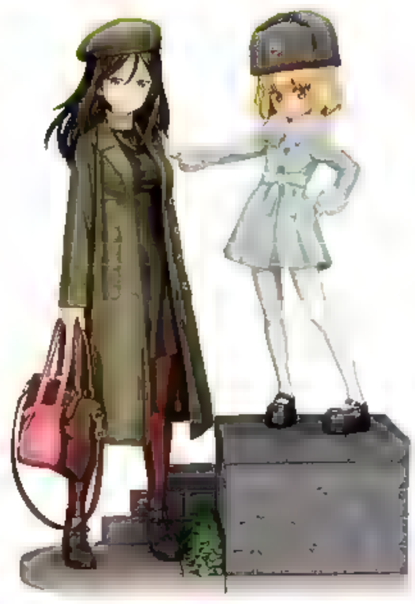
アイテム情報



ガールズ&パンツァー フィギュア道 EX 島田愛里寿 Wonderland Color ver.

フィギュア道シリーズ第1弾アイテムである島田愛里寿がリペイント&台座やポーチなどの新規造形パーツ付属のEXとして再登場。

- ●PVC完成品(一部ABS製)フィギュア
- ●2019年6月発売
- ●11,000円(税抜)
- ●全高:約240mm
- ●1/7スケール
- ●原型制作 小島 翔・コトブキヤ
- ●発売元:壽屋



※写真は試作品です。実際の商品とは若干異なります。

ガールズ&パンツァー フィギュア道 カチューシャ

フィギュア道シリーズの最新作は、島田フミカネ氏がデザインした私服姿のカチューシャ。ノンナと並べて飾ることができる専用台座が付属する。

- ●PVC完成品(一部ABS製)フィギュア
- ●受注期間:2019年3月8日～4月19日
- ●2019年8月発売 ●13,800円(税抜)
- ●全高 約265mm ●1/7スケール
- ●原型制作:modeloft ●発売元:壽屋

ガールズ&パンツァー フィギュア道 ノンナ

カチューシャと同じく島田フミカネ氏デザインの私服姿のノンナを立体化。台座はカチューシャと繋げて飾ることができる。

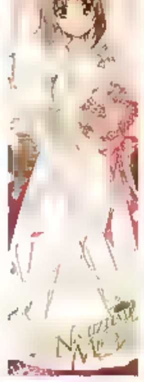
- ●PVC完成品(一部ABS製)フィギュア
- ●受注期間:2019年3月8日～4月19日
- ●2019年8月発売 ●13,800円(税抜)
- ●全高:約265mm ●1/7スケール
- ●原型制作:小笠原健人 ●発売元 壽屋



ガールズ&パンツァー 最終章 第1話 パンツァーフォー!ドリンク

ガルパンのキャラクター達が日々の疲れを癒してくれる栄養ドリンクが登場! 瓶のラベルは14種類あり、キャラクターのイラストとセリフが描かれている。(滋養強壮、肉体疲労時の栄養補給などの効果効能がある指定医薬部外品です)

●好評発売中 ●1本232円(税抜)10本入箱:2,315円(税抜) ●発売元:バンダイナムコアーツ



一番くじ ガールズ&パンツァー 戦車道大作戦!～2019!～

今度の一番くじは、花嫁姿の各学校の隊長が描かれた等身大ビジュアルクロスがラインナップ!

●好評発売中 ●1回680円(税込) ●発売元:BANDAI SPIRITS

©戦車道大作戦 実行委員会

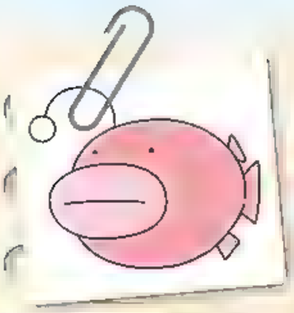


『TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX』テーマソングCD「Still a long way to go」

テレビシリーズを振り返る楽曲を、これまで『ガールズ&パンツァー』の主題歌を歌ってきたChouChoと佐咲紗花の女性シンガーが2人で歌い上げる。カップリング曲にはChouCho、佐咲紗花の各ソロによる新イメージソングも収録している。

●好評発売中 ●1,300円(税抜) ●発売元:バンダイナムコアーツ

※画像はイメージです。実際の商品とは異なる場合があります。 ※商品情報は、2019年3月17日現在のものです。



Girls und Panzer Event Report

ガルパン・イベントレポート

前年を超える過去最大の13万5000人が来場した「大洗あんこう祭」をはじめ、今回もシネマティック・コンサートやエクストリーム爆音上映など、多くのファンが足を運んだ、さまざまなイベントのレポートをお届けします！

第22回 大洗あんこう祭

ガルパンが参加してから7回目となる、大洗町最大のイベント「第22回 大洗あんこう祭」が、2018年11月18日に開催された。毎年恒例となっている「ガールズ＆パンツァー キャストトークショー」では、今年もあんこうチームのメンバーである渕上舞さん、茅野愛衣さん、尾崎真実さん、中上育実さん、井口裕香さんの5人が集結。さらに、歌手のChouChoさんと佐咲紗花さんが登壇し、大洗大使＆いばらき大使であり、ガルパン大使でもあるプロレスラーの蝶野正洋さんも駆けつけた。毎年重大な情報が発表される場であるが、今回は最終章第2話の公開日とキービジュアルがお披露目されてファンを湧かせた。ChouChoさんと佐咲紗花さんは、「TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX」のテーマソングである「Still along way to go」を披露するなど、ガルパンファンにとって大満足なイベントとなった。





トークショーでは第2話に対するキャスト陣の希望が語られ、さらに大洗の注目ポイントPRなどが行われた。



イベントの前には大洗磯前神社にて、こちらも恒例となったヒット祈願の祈祷を行った。

大洗春祭り 海楽フェスタ2018

大洗の春の一大イベント「大洗春祭り 海楽フェスタ2018」は、2018年3月18日に開催された。毎年恒例となったガルパンとのコラボステージには、渕上舞さん、尾崎真実さん、福圓美里さん、高橋美佳子さん、蝶野正洋さんが登壇。カメさんチームのメンバーでは植田佳奈さんが、残念ながら別の仕事で参加できなかったものの、サプライズ電話出演が実現。登壇メンバーとのやりとりで会場を盛り上げた。ステージでは、最終章第1話の振り返り、そして第2話に対する願望をテーマにトークが行われ、第2話では「大洗女子学園以外の学校の試合の描写もテレビより少し多めに描かれる」などの情報もあり、ファンも満足なイベントとなった。

毎年8万人もの来場者が訪れる。コラボステージ開催時は、大洗マリンタワー前広場がガルパンファンで埋めつくされた。





大洗大使の蝶野正洋さんによる大洗PRタイム、さらには高橋美佳子さんがアライッペ、ボコとともにあんこう音頭を披露。

ガールズ&パンツァー 劇場版 シネマティック・コンサート追加公演

『ガールズ＆パンツァー 劇場版』のBGM部分を東京フィルハーモニー交響楽団の生演奏で楽しめる劇場イベント「シネマティック・コンサート」。2017年に開催され大盛況だったイベントの追加公演が、2018年3月18日に大洗文化センター、4月8日にグランキューブ大阪、4月22日にパシフィコ横浜にて開催された。主題歌を歌うChouChoさん、佐咲紗花さん、カンテレ演奏者のあらひろこさんも参加し、オーケストラとともに生歌と生演奏を披露。本編の音響も音響監督の岩浪美和さんが再調整し、迫力あるオーケストラとともにより没入感が高い仕上がりとなり、会場に行かなければ体験できない貴重なコンサートとなった。



コンサートに出演した、ChouChoさん、佐咲紗花さん、カンテレ演奏者のあらひろこさん、そして指揮を担当した栗田博文さん。生演奏と生歌のコラボレーションはまさに大迫力。



『ガールズ&パンツァー』エクストリーム爆音上映



「ガールズ&パンツァー」のテレビシリーズ全話、OVA、劇場版、最終章第1話までを大迫力の音響で体感できる「『ガールズ&パンツァー』エクストリーム爆音上映」が2019年1月5日と6日の2日間にかけて、お台場のZepp DiverCity(TOKYO)にて開催された。ゲストとして、渕上舞さん、尾崎真実さん、中上育実さん、佐咲紗花さん、ChouChoさんが登壇。両日とも、生歌披露とトークショーも行われた。

ガールズ&パンツァー博覧会



ガルパン5周年を記念した大規模原画展「ガールズ&パンツァー博覧会」。2017年の東京での開催に引き続き、大阪(あべのハルカス近鉄本店：2018年3月8日～20日)、新潟(新潟市マンガ・アニメ情報館：4月7日～5月13日)、名古屋(名古屋栄三越：7月18日～30日)の3会場で開催。大阪会場からは、東京会場での展示に加え、テレビシリーズの美術設定や大洗町のロケハン写真、最終章関連の設定資料や複製原画などが新たに展示された。

生配信番組 続々オンエア

アプリ&アニメ重大発表スペシャル



スマホアプリ「あつまれ！みんなの戦車道!!」のリリースに合わせた生配信番組。あんこうチームのメンバーが集結し、最終章に関するアニメの最新情報も発表された。

秋の祭典スペシャル！～5.1ch BOX、予習します！～



「TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX」の発売を記念した配信番組。渕上舞さん、尾崎真実さん、中上育実さん、ChouChoさんが出演し、Blu-ray Disc BOXの魅力を伝えた。

ガルパン関係の重大情報は、イベント会場だけでなくインターネットの生配信番組でも続々と解禁。2018年は7月に「アプリ&アニメ重大発表スペシャル」、9月に「秋の祭典スペシャル！～5.1ch BOX、予習します！～」、12月に「轟く！日本ガルパン大賞」の3番組が、ニコニコ生放送、YouTube Live、Periscopeで配信された。イベント会場でのトークとは異なり、ちょっと長めにキャストやスタッフのトークを楽しめる。今後も番組が配信されるはずなので、公式サイトや公式Twitterをチェックしておこう。

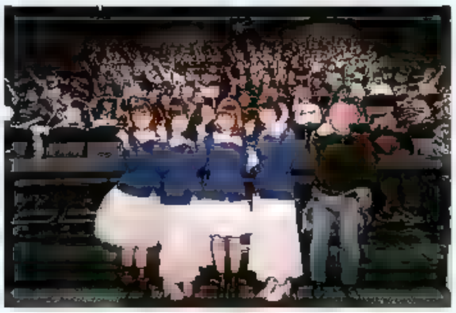
轟く！日本ガルパン大賞

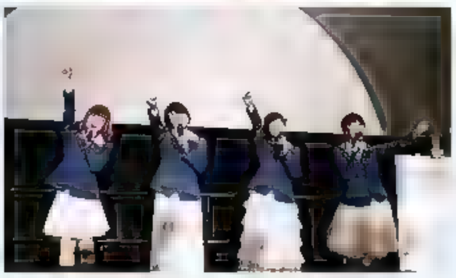


渕上舞さん、ChouChoさん、佐咲紗花さん、岩浪美和音響監督、杉山潔プロデューサーらが出演。こたつに入って2018年のガルパンを振り返る忘年会的な内容となっていた。

第63回戦車道全国高校生大会 総集編 舞台挨拶

2018年9月29日より全国公開となった「第63回戦車道全国高校生大会 総集編」。あんこうチームの渕上舞さん、尾崎真実さん、中上育実さん、井口裕香さんの4人と杉山潔プロデューサーによる初日舞台挨拶が行われた。ユナイテッド・シネマ豊洲と新宿バルト9の2館で開催し、多くのファンが集結。また、音響監督の岩浪美和さんが登壇するトークショーツアーが行われるなど、舞台挨拶も大きく盛り上がった。





「第63回戦車道全国高校生大会 総集編」は、パッケージリリース後の上映ながらも、大迫力の音響を劇場で味わいたいファンが多く詰めかけた。

ガールズ&パンツァー 劇場版 大洗星空上映会

2018年8月25日、大洗シーサイドステーションにて、屋外に設置された巨大スクリーンでガルパン劇場版を楽しむ「ガールズ&パンツァー 劇場版 大洗星空上映会」が開催された。上映前には、屋外上映に音響調整を行った音響監督の岩浪美和さんと録音調整の山口貴之さんのトークショーが行われた。



有識者に訊く『ガルパン』の魅力

宇宙創成の謎に迫るニュートリノ振動実験に携わる多田准教授は大の『ガルパン』ファン。物理学者らしく、大洗女子の強さを鋭く分析!



多田 将

ただ しょう●大学共同利用機関法人　高エネルギー加速器研究機構　素粒子原子核研究所物理第三研究系　ニュートリノグループ　准教授

1970年生まれ、大阪府出身。京都大学理学部卒、京都大学大学院理学研究科博士課程修了。理学博士（京都大学）。金髪で長髪という学者らしからぬ風貌だが、難しい素粒子物理学を一般向けに易しく解説することで定評がある。「すごい実験」「すごい宇宙講義」「ニュートリノ」（イースト・プレス）「放射線について考えよう」（明幸堂）など著書多数。2018年12月、核兵器を物理学の見地から解説する「核兵器」（明幸堂）を上梓。

大洗女子が勝つのは必然 勝つべくして勝っている

――『ガルパン』との出会いを教えてください。

僕、『ガルパン』より大洗が先なんですよ。最初に知ったのは、『ガルパン』が初めて関わった2012年の大洗あんこう祭です。静岡に住んでいた友達が行きたいって言い出したんです。なんで?って訊いたら、『ガルパン』っていうアニメの舞台がどうのこうのって言われて、なんか興味あるなって。その時は結局行かなかったんですけど、職場から近いからグッズを買って送ってあげたりしたんです。2013年の正月に友達皆で初日の出を見に行って、iPadに入ってる映像を観ながら、ここがこのシーンだとか言い合って大洗の商店街を走ったんですけど、これが面白かった。静岡の友達はそのあと半年ぐらい隔週で来たんで、僕もおつきあいして街を全部回ったんです。それがすごく楽しくて、これは全部観るしかないとなって、オールナイトの一挙上映も観に行きました。

――一気にハマった感じですね。

もうすっかり。『ガルパン』はすごくよくできてるんですよ。戦車の動きだけじゃなくてストーリーも。スポ根物だから主人公が勝って当然みたいに思うかもしれないけど、そうじゃないんです。あれは必然的に勝ってるんです。西住隊長は本当にすごい人で、ちょっと気弱な女の子みたいな感じで描かれてるけれども、彼女は勝ち方を知ってるんです。相手はすべて同じ負け方をしてるんですよ。

フラッグ戦はフラッグ車を守るのが第一です。ところが負けた相手は全員フラッグ車を孤立させてるんですよ。大洗女子はフラッグ車を守ることを第一にして、それ以外のところで敵のフラッグ車を狙うんです。それを徹底してやってるんですよね。だから勝つべくして勝ってる。あれ見事ですよ。脚本がすごくよく考えられていると思います。

――論理的な勝利なのですね。

フラッグ車の孤立。それが決定的な敗因なんです。まあそこがまだ高校生っていうところなんですけど。でもその普通の女子高生の中に一人とんでもないのがいるんですよ。化け物がいる。そりゃ優勝しますよ。

西住隊長がフラッグ車になったのは最終戦だけなんです。それ以外は自分はフラッグ車になっていない。その理由は簡単で、自分の戦車が最強だからなんです。フラッグ車っていうのは逃げないといけないので、最強の戦力をもってくるとせっかくの戦力が使えなくなる。西住隊長はそれが分かってるから、Ⅳ号を最終戦まで絶対にフラッグ車にしなかった。で、ポルシェティーガーというもっと強いのが手に入って初めて、自分がフラッグ車になったんです。

大洗女子の絆の強さをいかにして表現したか

――気に入っているシーンは?

やっぱりラストシーンですよね。どうやって黒森峰に勝つんだろうって思ってたんです。だからフラッグ車を切り離すところは魅力でした。きっかけになったポルシェティーガーが通路を塞ぐ時にちゃんと【昼飯の角度】になってるんですよ。それで1輌で食い止めてる。めちゃめちゃかっこいいでしょ。あれは全部作戦で、秒単位で決めてたんですよ。大洗女子、成長したでしょ。

第11話もすごかった。川で止まった時、西住隊長は見捨てなかったじゃないですか。あれは単に優しいからじゃないんですよ。大洗女子は戦力が少ない。最後の市街地戦では一輌一輌が普通に撃ち合いしたら黒森峰に負けてしまいます。だからフラッグ車の護衛を減らすために、それぞれが引き離すっていう役目をしてるわけですよ。ウサギさんチームは非常に強力な戦力だったヤークトティーガーとエレファントを引き受けました。勝ちに繋がった重要な役割です。だからその戦力がすごく重要だってことを理解してる。

しかも自分で助けに行ったでしょ。それがすごく効いてるんです。絆が深まった。みんなが援護射撃した時もフラッグ車やⅣ号じゃなくて、西住隊長を守れって言ってるんですよ。最後にウサギさんチームが引き受けてやられそうだっていう時も、西住隊長のところに行かせないって言ってる。本人が助けてくれたからそういう気持ちになれたんです。

『ガルパン』は日常回が少ないんですよね。だからあのシーンなんです。大洗女子って急造チームで素人の子ばかりだから言うこと聞かなかったんですよ。最初なんて逃げたじゃないですか。それがなんであんな怖い状況になって



対黒森峰戦では、Ⅳ号戦車より強力なポルシェティーガーが入手できたため、初めてⅣ号戦車をフラッグ車にした。

も戦えたかって言うと、それは絆がないと無理なんです。でもその絆の強さを日常回で描けなかった。だからそれをあそこで描いてるんです。あれがあったから大洗女子の皆は戦い抜くことに納得してる。視聴者も納得する。だからあれは単に作戦上必要だったシーンというだけじゃなくて、ストーリー上も必要だったんですよ。だからすごいよくできてると思った。

一番好きなシーンはラストです。みんな帰ったら何しようかって問いかけた時に、お風呂入って…とか言って最後に戦車乗ろうって言いますよね。あれがすごくよくて。

——好きなキャラク……

ノンナ様です！

——即答ですね(笑)。

あの方はすごい人なんです。本編に西住隊長以外で高校にいてはいけない超高校級レベルの人があと2人いると思ってるんですけど、それがノンナ様と冷泉さんなんです。ノンナ様は最後に大洗女子を追撃するところで、全速力で走行しながら次々と撃破してるんですよ。あんなことできないですよ。雪の上ですよ。めちゃくちゃ揺れるんです戦車って。とてつもない能力です。ノンナ様以外は大洗女子戦で撃破できてないんですよ。15輌いて誰も撃破していない。でもそれが当然なんですよ、今のような自動射撃装置じゃないし、あんな機動をしながら高校生が撃ったって当たらないですよ。それを一人だけ当ててるんです。人だけずば抜けた才能を持ってるんですよね。それは魅力ですよやっぱり。クールなところもかっこいいでしょ。撃破したあと、あと1輌って言うんですよね。あれがかっこいいですよ。あと1輌。カウントするだけ。あー怖えーと思って(笑)。



金髪の長髪がトレードマークの多田准教授。各チームの戦略戦術を分析し、大洗女子は勝つべくして勝ってきたと語る。

——ロシア好きとも伺っています。

正確に言うとソ連が好きなんです。僕が子供の頃は世界最強だったんです。僕は最強が好きなんですよ。最大とか最強とか究極が好きなんです。だからです。アメリカの兵器はスマートなんですね。ところがソ連は技術力不足でそれができないから、でかいものを作っちゃう。世界最大の潜水艦とか、ああいうのにすごく惹かれるんです。対艦ミサイルもアメリカならハープーンのようにスマートなやつを作るんだけど、ソ連は筒の直径が2mぐらいあるような無骨なものを作ってしまうわけですよ。でも見た目はすごく迫力があって好きになるんですよね。

上坂すみれさんも、好きなのはロシアじゃなくてソ連なんです。彼女のイベントに初めて行ったのが2012年で『ガルパン』より前なんですけど、若くて綺麗なのにソ連好きって聞いて、これは見に行くしかないと思って行ってみたんです。で、そこのステージでなんて仰ったか。僕がファンになるきっかけとなった言葉です。司会の人から、上坂さんってロシアが好きなんですよねって言われた時に、ソ連だと訂正されたのがまずひとつ。そしてそのあと、ロシア軍だったらなんでもいいってわけじゃないんですよ、私は陸軍が好きなだけで、戦略ロケット軍が好きっていう人とはちょっと分かり合えないですって仰った時に、僕はこれだと。間口が狭いのが真のヲタなんです。この方は本物だと思って僕はついて行こうと決めたんです。まあ僕は戦略ロケット軍が好きなんですけれども(笑)。

最終章第2話は全く想像がつきません

——OVAはどうでしたか？

アンツィオ高校で敵を撃破できるのはカルパッチョだけだったんですよ。CV33は見事な活躍だけど八九式すらあんなに接近しても貫通できない。CV33じゃ無理なんです。でもせっかくのP40はフラッグ車になっていてまともに戦えない。そうなると戦力として役に立つのはカルパッチョだけなんですよ。そのカルパッチョを見事に引き離したでしょ。アンツィオ高校側は破壊力が一番あるⅢ突を気にしすぎた。フラッグ車からとにかくⅢ突を引き剥がさないといけないと思い込んだんです。だからカルパッチョが引き剥がした。彼女は唯一の戦力なのに、それを捨ててしまった。だからその時に負けがほとんど決まったんです。大洗女子はⅢ突がなくてもⅣ号があるわけですから。この勝利も必然ですよね。

——劇場版の印象は？

ボーナスとしては最高ですよ。エリカ様のシーンが好きなんですけど、彼女が西住隊長にすごい嫌味を言って、お姉さんから諌められるとシュンとなるんですね。で、最後に任せたぞエリカなんて言われるとぱぁーってなるんですけど、本編でものすごい隊長のことを尊敬してるっていうのがあるから、これは視聴者サービスだなっていうのが分かる。

大学選抜の戦い方はちょっとダメでしたよね。愛里寿が最初、指揮を執ってなかったでしょ。遊園地戦の時に。副隊長の3人に任せたんですけど、あれでかなり戦力を減らされてしまった。愛里寿は最後に自分で行って、瞬く間に10輌ぐらい片づけちゃう。ものすごいんですけど、でも隊長は撃破ではなく指揮を執るのが仕事なので、それを前半部分でおろそかにしたっていうのはやっぱり敗因になったんだと思う。やっぱり飛び級でも中学生なんですよね。そこはうまく描けてると思います。

——最終章はどうなると予想されていますか？

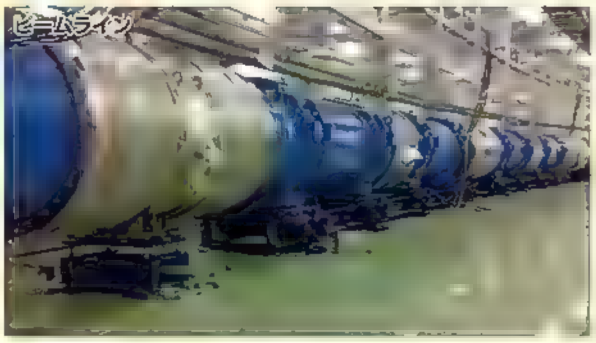
最強の黒森峰ともう戦っちゃいましたから、どうやって話を盛り上げるかっていうのはめちゃめちゃ難しい。BCも黒森峰とかプラウダには勝てないチームですから、それに勝った大洗女子とどう戦わせるか、苦労したと思うんです。だからあの橋のシーンになった。本来ならあんな渡り方しないですよね。橋が落ちたら全車輌がダメになりますから。MkⅣ戦車のあれをしたかったんだろうと思いますけど、見ていてそれを気づかせない。うまい具合にできてる。あのあとファン達に一番人気が出た戦車はARL44じゃないんですよね。BCで一番強いのはそれなんだけど、ルノーなんです。本来であればそんなに強くない戦車をクローズアップして人気を出させる、脚本は本当にすごい手腕だと思います。

最終章第2話ではこの戦いに決着がつくでしょうけど、どうやって料理するのかすごい興味があります。マリーは実はすごくよく考えてる策士なんです。あれを指揮したのは全部彼女なんですよね。橋から脱出した大洗女子を今度はどんな手を使うのかっていうのと、大洗女子がどうやって打ち破るのかっていうのは、全く想像つかないです。こういう先が全然読めないのはすごい楽しみですよ。この先同じ学校とは当たらないんじゃないかと思ってますけど、当たるとしたらそれまで自分達がダメだった対策を全部取ってくるはずなんですよ。とってきたら正直負けるんです。今度はもう油断しないでしょ。油断しない相手っていうのはめちゃめちゃ強い。でも絶対優勝させないとダメですよね(笑)。それを考えるととてもワクワクします。



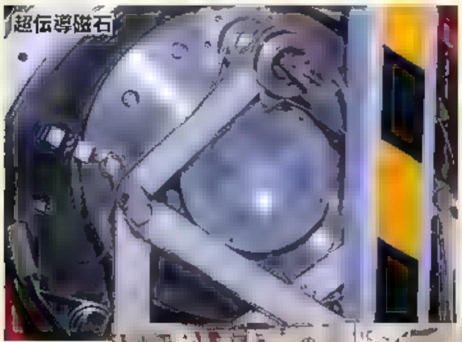
J-PARCへようこそ!

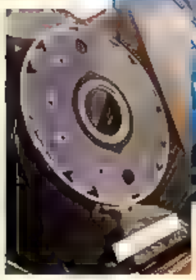
多田准教授がニュートリノの研究をする拠点であるJ-PARC。その研究内容と設備の一部をご紹介!



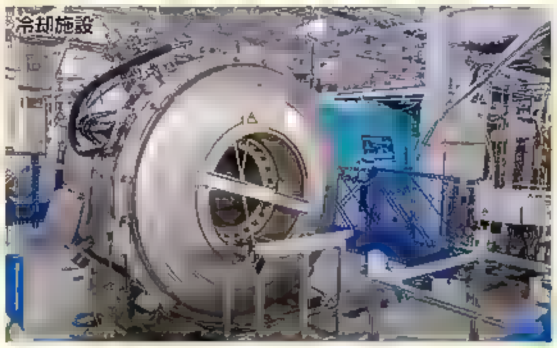
陽子ビームの通り道。直径500mのおにぎり状のリングを2秒間で30万回回りながら光速の99.97%まで加速され、ターゲットに向かう。

メインリングを回ってきた陽子ビームを神岡の方向に曲げるための超伝導磁石。1台5000万円で28台使用している。




超伝導磁石のスライス模型。真ん中の穴を陽子ビームが通る。

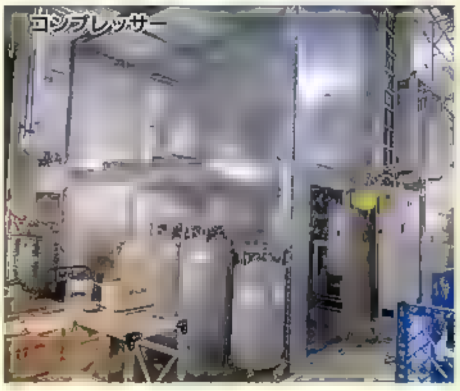

多田准教授が触れているのは超伝導磁石のコイル。これでビームダクトを上下から挟むように設置する。



超伝導磁石を超伝導状態にするため、液化されたヘリウムによりマイナス269度まで冷やされる。青い装置がヘリウムの液化器。



メンテナンス中は液化されたヘリウムをガスの形に戻して保管する。



ヘリウムガスを圧縮して液化器に送り出す巨大なコンプレッサー。

少しずつ分かってきたニュートリノの性質

——研究の内容を教えてください。

素粒子のひとつであるニュートリノの研究をしています。素粒子っていうのは、世の中で一番基本の単位となる粒子のことです。皆さんが一番知ってるのは電子です。あれは中身がないんですね。中身がないから素粒子のひとつです。電子と並んで有名な陽子とか中性子は、素粒子じゃないんですよ。中身があるんですね。中身はクォークっていうものからできてるんですけど、そのクォークが素粒子なんです。

素粒子っていうのはたくさん種類があるんですけれども、そのうちの1種類がニュートリノと呼ばれています。ニュートリノはすべての素粒子の中で一番小さくて、しかも電気を持っていないので、あらゆるものとほとんど反応しないんです。

素粒子はすべてのものの基本になってるので、原子核とかそういうものを割ると出てくるんですね。太陽も原子核の反応で燃えてるのでニュートリノをいっぱい作ってるんですけど、そのニュートリノが太陽から地球にどのぐらいの量が来てるかって言うと、だいたい我々の体一人当たりに降り注ぐニュートリノは1秒間あたり600兆個です。1秒間あたりですよ。すごい量でしょ。でも、あまりニュートリノを浴びてる感がないでしょ。今日ニュートリノがちょっときついわとかないでしょ。

——ないですね(笑)。

それはなぜかと言うとニュートリノが何に対してもほとんど反応しないからなんです。地球は直径1万3000㎞ぐらいの巨大な岩石の塊ですけど、ニュートリノが反応する確率ってどのぐらいだと思います? 普通に考えたら地球みたいなみっちりしたものは表面にバンバン当たってるようなイメージがありますけど、実は簡単に通り抜けてしまって、反応する確率は100億分の2です。地球が50億個ぐらい縦に繋がったらようやく1回反応するぐらい。それよりも遥かに小さい我々の体なんて、1秒間に600兆個浴びても100年に1個反応する程度です。これだけ反応しないのでニュートリノって性質が全然分かってなかったんです。20世紀中には質量があることも知られてなかった。'90年代の大学の教科書を見るとニュートリノは質量がないって書いてあるんですよ。21世紀になってようやく質量があることが分かった。それぐらい基本的なことすら分かってないんです。カミオカンデとスーパーカミオカンデができて初めて捕まえられるようになってきて、ちょっとずつ性質が分かってきたんですよね。

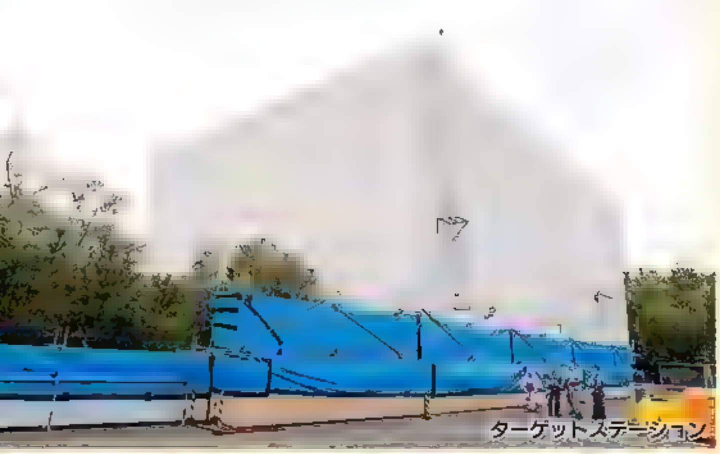
ニュートリノを光に変えて観察

——どうやって捕まえるんですか?

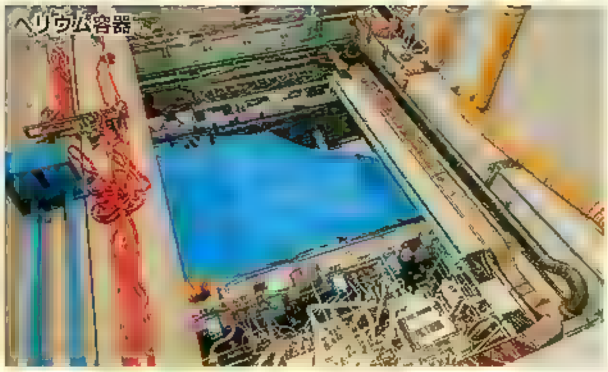
あそこにすごく特殊なものがあって、何かやってるんですかっていう質問をよく受けるんですけど、あれは単に水のタンクなんですよ。特別なものは何ひとつ使ってないです。じゃあ何でかと言うと、これぞ素粒子物理学の真髄というやり方を使ってるんです。下手な鉄砲数打ちゃ当たるなんですよ。確率が低いんだったらたくさん撃ち込めばいい。J-PARCから撃ち込んでるニュートリノの数は最大パワーでやったら1秒間あたり1千兆個です。一方、スーパーカミオカンデで反応するのは1日に数個。1秒じゃないですよ。1日に数個。でもね、この1日に数個捕まえる実験というのは世界で初なんです。こんなに集めた実験はないんですよ。

タンクの内側には、光が当たると電流が流れる光電子増倍管がたくさんついています。なんでそんなものをつけてるかって言うと、ニュートリノは直接見えないわけですね。見えるようにするにはどうしたらいいかっていうのがこの方法なんです。ニュートリノは水分子の中の中性子と反応します。ごく稀に反応すると、電子やミューオンっていうような粒子を出すんで す。これは電気を持ってるんで、普通の電気の反応をします。これを捕まえればニュートリノが来たことが分かるんですね。

それで、これを捕まえるのにまた間接的なやり方をやってるわけです。この電気を持った粒子が光の速度を超えるとチェレンコフ光という衝撃波を出します。これ、光の速度を超えるなんて、ちょっと怪しいことを言ってるでしょ。なんでこんなことが起こるかっていうと、実は光っていうのはどこでも同じ速度じゃないんですよ。真空中ではこの世で一番の速度ですよ。ところが物質中ではそれより遅くなるんです。例えば水の中では速度が遅くなるために光が曲がって見える。その現象が屈折です。屈折率分だけ遅くなる。水の中だと75%ぐらいになる



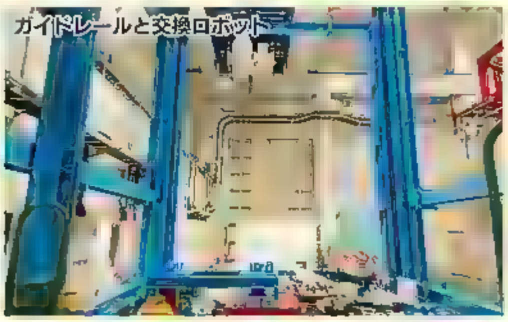
ターゲットや電磁ホーンが設置されているターゲットステーションの外観。多田准教授はここの責任者。



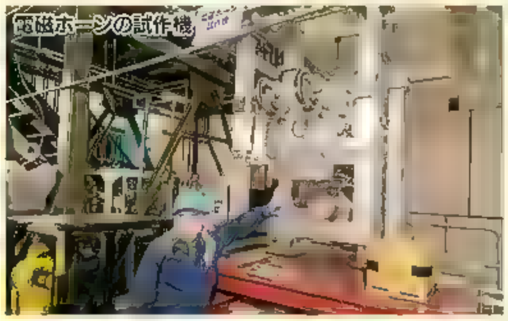
ターゲットを設置するための容器。運転中はヘリウムガスを充填し、上を遮蔽体でカバーする。手前の冷却装置の配管は、手作り戦車でおなじみの日照プラント工業が担当している。



ニュートリノの砲身のようなもので長さ100m。パイ中間子はこの中を飛行中に崩壊し、ニュートリノとミュー粒子になる。



電磁ホーンを交換する時に青いガイドレールをヘリウム容器にドッキングさせ、右上の赤い交換用ロボットを取りつけて交換作業を行う。多田准教授が設計を行った。



陽子がターゲットに当たって飛び散ったパイ中間子を、電磁石で絞ってビーム状にする装置。価格は約1億円。

用語解説

J-PARC (Japan Proton Accelerator Research Complex)
大強度陽子加速器施設
高エネルギー加速器研究機構(KEK)と日本原子力研究開発機構(JAEA)の共同プロジェクトとして茨城県東海村に建設された、陽子加速器施設と実験施設群の総称。3段の加速器と物質・生命科学実験施設、ニュートリノ実験施設、ハドロン実験施設を有する。

ニュートリノ実験施設
ニュートリノを作り出し、観測し、295km離れたスーパーカミオカンデに向けて飛ばすための施設。射出時の観測結果とスーパーカミオカンデの観測結果を比較し、ニュートリノ振動の検証を行う。

ニュートリノ振動
あるニュートリノが別のニュートリノに変化する現象。ニュートリノが質量を持つ場合にしか発生しないため、ニュートリノに重さがあることの証明になる。

ニュートリノの生成
加速された陽子はターゲットステーション内のターゲットと呼ばれるグラファイト製標的に衝突する。衝突により生成されたパイ中間子は電磁ホーンという電磁石で前方に収束され、ディケイボリュームと呼ばれる長さ100mのトンネル内を飛行、その過程で崩壊しニュートリノとミュー粒子になる。こうして人工的に作られたニュートリノは295km先のスーパーカミオカンデに向けて射出される。

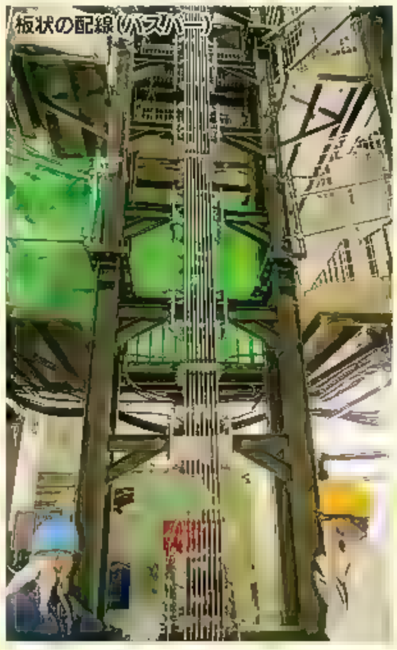
スーパーカミオカンデ
東京大学宇宙線研究所のニュートリノ観測装置。直径39.3m、高さ41.4mの水槽に5万トンの純水をたたえ、水とニュートリノの反応を1万1129個の光電子倍増管で検出する。J-PARCから295km離れた岐阜県飛騨市神岡町の地下1000mに位置する。



電磁ホーンは5年に1度ぐらいの割合で交換をする。その遠隔操作システム。



地下に人がいる時にビームが出ないように、地下に入る時は各自がこの鍵を抜いていき、全員がここに鍵を戻して初めて運転ができるようになっている。



電磁ホーンを駆動するために32万アンペアという大電流が必要となる。ケーブルではそのような大電流は流せないため金属板を使用している。

んですよ。となるとこの出て来た電子とかが追い抜いちゃう。光をね。音速を超えると衝撃波が出ますよね、バーンと。光の世界でもやっぱり衝撃波が出るんです。チェレンコフさんが発見したんでチェレンコフ光っていうんですけど、それを捕まえる。で、光を捕まえるので、光電子増倍管が使われてるんです。まずはニュートリノを電子とかミューオンに変えて、それをさらに光に変えて見てるという二重に間接なわけですね。

――海外からもニュートリノが？

そうです。先ほども言ったとおり、地球っていうのはニュートリノから見たらスカスカなんですよ。無いのと同じ。宇宙空間にスーパーカミオカンデが浮いてるようなものです。だからブラジルから来るやつでもヨーロッパから来るやつでも全部同じように届いて調べられるんです。

ノーベル賞を取られた梶田先生の研究はそれだったんですよ。宇宙から来る放射線が地球の大気にぶつかって大気分子が壊れ、原子核が割れて、大気ニュートリノというのが出てきます。スーパーカミオカンデができた時、全方角から来るその大気ニュートリノを調べたんです。大気の成分は世界中のどこでも一緒なので、作られる大気ニュートリノも同じはずですよね。ところがどうもそれが違うことが分かった。で、その理由を調べた結果、ニュートリノ振動という現象が起こっていることが確かめられたんです。それを証明したということでノーベル賞を取られたんですね。我々はその実験を人工のニュートリノを使うことで、より精度よくやろうとしているんです。実験の続きです。梶田先生も実験メンバーの中に入ってるんですよ。

宇宙に反物質が存在しない その理由を解き明かす

――実験の目的は？

ニュートリノの性質のひとつを調べるというものです。ニュートリノって何の役に立つんですかって聞かれるんですが、まずは性質を知らないと何の役に立つのか分からないですよね。その性質を一個ずつ調べていってるところです。

粒子っていうのは必ず反対の性質を持った粒子があるんです。反物質ってありますよね。あれSFの世界じゃなくて本当にあるんですよ。ただし、人工的には作れるんだけれども、自然界にはなぜか全く存在してない。これはすごい不思議なことで、物質ができる時には、必ず粒子と反粒子が同時に同数できるんです。ペアでできる。電子を作ると電子の反粒子の陽電子っていうのが必ずできるんですよ。だから絶対に同じ量がないといけない。なのに宇宙にはなぜか物質しかないんです。反物質が全くない。これが物理学の最大の謎って言われてて、それを解明するのが目標のひとつです。

我々の装置はニュートリノも反ニュートリノも作れるようになってるんですね。そして神岡に飛ばすのを切り替えられるようになっている。その2つを交互に飛ばしながら両者にどんな性質の違いがあるかを調べる。そうするとなぜ反物質がないのかっていう謎が解けるだろうと考えています。

PROJECT G
Supporters of Girls und Panzer

クオリティの高い完成品フィギュアを送り出すフィギュアメーカー、コトブキヤ。今回は、ガールズ&パンツァー公式スタッフと協力して展開している「ガールズ&パンツァー フィギュア道」に関わる企画担当と原型師にこだわりを伺った。

写真左より、海鞘さん、無糖さん、尊成さん



株式会社 壽屋　ガールズ&パンツァー フィギュア道
無糖・尊成・海鞘 満

むとう ● 企画担当　たかなり ● 原型師　ほやみつる ● 原型師

むとう ● 企画部コレクターズコンテンツチーム 主任。千葉県出身、2011年株式会社壽屋入社。フィギュア道「西住みほ」の途中からフィギュア道を引き継ぎ、現在に至るまでのプロデュースを行う。好きなキャラクターは武部沙織。好きな車両は3トン半トラック。好きな戦車は74式戦車。
たかなり ● 生産管理部 原型課 主任。神奈川県出身、2011年株式会社壽屋入社。ガルパン商品では「ミカ 1/7 スケール」「キューポッシュ秋山優花里」の原型を担当。好きなキャラクターは逸見エリカ。好きな戦車はBT-42。
ほやみつる ● 生産管理部 原型課。北海道出身、2016年株式会社壽屋入社。ガルパン商品は、外部業者在籍時に数点の原型を担当。好きなキャラクターはカチューシャ。好きな戦車はKV-2。

オフィシャルだからこそ可能なフィギュアシリーズ

――まずは、改めて「フィギュア道」のコンセプトを教えてください。

無糖　ガールズ&パンツァー公式スタッフとコトブキヤがチームを組んで開発しているフィギュアシリーズになります。従来のガルパンのフィギュアは、版権イラストなどを元に立体化しているものが多いですが、ガールズ&パンツァー公式スタッフと一緒に企画を進めるということから、キャラクターデザインの杉本功氏描き下ろしイラストをフィギュア化するという形でやらせていただいています。

――新作である、まほとエリカはどのような経緯で商品化が決まったのでしょうか?

無糖　まほとエリカは劇中での絡みも多く、また2人のファンが多くいらっしゃるということもあって、今回シリーズ始まって以来、2体でひとつのシチュエーションになるように企画しました。原型の担当に関しては、適性やスケジュールに合わせて決めているという感じですね。

尊成　僕はエリカが好きなので、担当させていただいて、海鞘さんがまほをという形で分担しました。

ガルパンキャラの立体化へのこだわり

――ガルパンのキャラクターを立体化するということに関しては、どのような感想を持たれていますか?

海鞘　個人の感覚で言うと、難しい部類に入りますね。ガルパンのフィギュアはイラストをそのままトレースすればいいのかと言えばそうではなく、表現の幅が広いので、アプローチをいろいろと考えないといけないところがあるんです。キャラクターの可愛らしさはもちろん、服の作り込みやスタイルなど、どのような形でどの方向に振っていくのかというのが幅広く、かつそれが全部許容されるというのが面白くもあり、難しくもありという感じですね。

尊成　ガルパンのキャラクターは、設定通りに作ってしまうと、華奢なわりに頭が大きくなってしまうんです。そこである程度頭を小さくしつつ、身体の肉づきを増やしながらも、元のイメージから逸脱しないように微調整を重ねながら、作画とフィギュアのちょうどいいところを狙って造形するのが難しいですね。造形を担当するとなると、アニメ本編を観返したり、資料を漁ったりするんですが、そうした作業は好きな作品なので楽しいですね。

――ちなみに、原型制作はどのような手法でやられているんでしょうか?

尊成　デジタルを使う方が増えてはいますが、手作業が絶滅したのかと言えばそんなことはないです。僕自身もこれまではずっと手作業で原型制作をしてきていたんですが、今回初めてデジタルで作業しました。

海鞘　今回は2体のフィギュアを組み合わせたシチュエーションということで、並べた時の大きさやディテール、立ち位置のバランスを比べるという意味では、デジタルでの作業が大いに役立ちました。手作業だと途中段階の物を持って移動して確認するというようなことが割と大変ですからね。

まほとエリカ、2体1組だからこその見所

――造形的に苦労した部分やこだわった箇所などを教えてください。

尊成　エリカの方は、ちょっと地味ですが、リュックや傘はこだわっています。リュックは後ろになって見えないんですが、形状や構造、肉厚など本体とのバランスをとりながらの造形に苦労しました。また、傘を1人でさす時と2人でさす時では腕の角度が変わるので、違和感なく髪の毛と干渉しないように調整しています。

海鞘　まほはトレンチコートで身体のラインが隠れてしまうので、不自然にならないように身体のラインが出るように調整しています。また、ガルパンのフィギュアは太股の形状に関してチェックが入ることが多いので、気持ちボリューム感があるように仕上げました。

無糖　フィギュア道という企画において、僕の中でのこだわりがひとつだけあるんです。ガルパンに登場するキャラクターは、基本的にはスポーツ系だと思っているので、帰宅部の子に比べれば足はしっかりとしているんじゃないかと思っていまして、そういうオーダーはさせていただいています。今回の原型は、僕が記憶しているアニメの中で見たまほとエリカのイメージからは大きくかけ離れてはいなかったので、足に関して少しだけ修正を入れさせていただいた程度です。

尊成　そのほかは、エリカが相合い傘をしている時の距離感はかなりこだわりましたね。単体で立っているだ

プロジェクト
～ガルパンを支えた人びと～

ガールズ＆パンツァー公式スタッフが描き下ろしたイラストを立体化するシリーズとして展開しています

けでなく、2体並べた時に変な空間ができないように、ベースでの位置も含めて微調整を繰り返しました。

さらに広がるガルパンフィギュアのイメージ

――個人的な希望として、今後作ってみたいガルパンフィギュアはありますか？

尊成　個人的に犬が大好きなので、ガルパンのキャラクターと犬を組み合わせたフィギュアを作ってみたいですね。例えば、まほだったらドイツっぽい感じでドーベルマンを連れているとか、エリカはあえてダックスフントを散歩しているとか。SNSなどでどの犬との組み合わせがいいかイメージ調査をしてシリーズで立体化すると面白そうだと思っています。

海鞘　僕はシリーズものではないんですが、すごく完成度の高いそど子のフィギュアを作ってみたいですね。そど子はあまり立体化に恵まれていなく、立体化した時にはインパクトがあるかなと思っているので。

無糖　企画としては、今回のまほとエリカの私服シリーズはお客さんの評判もいいので、他の展開もやっていければと思っています。また、立体化に恵まれていないキャラクターも多いので、そういう部分を拾いつつ、戦車と絡めた物もやりたい……などなど、いろいろと考えているという感じですね。

――では最後に、フィギュアを楽しみにしているガルパンファンに対してひとことお願いします。

尊成　今まで版権イラストのエリカは、ロリータっぽい物が多かったんですが、それとはガラっとイメージが変わっているので、新しいエリカのスタイルをファンの皆さんに届けられればと思っています。

海鞘　ネットの感想なんかを見ると、まほの私服のコーディネートをエリカがやっているんじゃないかとか、エリカとまほが私服を交換したんじゃないかというような形で、皆さんはいろいろと想像を膨らませているようなので、そうしたイメージの違いを含めて楽しんでもらえればと思いますね。



ガールズ&パンツァー フィギュア道　西住まほ 逸見エリカ／PVC塗装済み完成品／1/7スケール／西住まほ：全高約255ミリ、逸見エリカ：全高約250ミリ／発売元：コトブキヤ／2019年4月発売／各13,800円(税別)。コスチュームデザインをキャラクター原案・島田フミカネ氏が担当。ベースとなるイラストはキャラクターデザインを務めた杉本功氏が描き下ろしている。

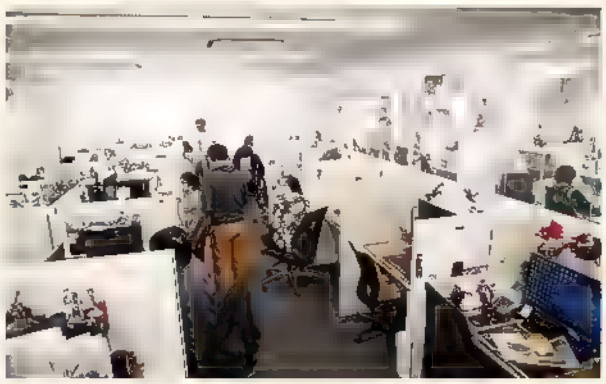




フィギュアの原型制作風景。近年では、3Dソフトを使用して原型制作を行い、それを3Dプリンターにて立体出力するという手法が主流になりつつある。リテイクやイメージの共有など、フィギュア造形においては使用するメリットが大きい。



3Dプリンターでの立体出力状態。実際に手にできる形で出力することで、モニター上では判らなかったボリューム感やバランスを確認することができる。



コトブキヤに所属する原型師の作業エリアの全景。すべてがデジタル化されているわけではなく、右側のガラス面奥の作業スペースでは手作業の造形や塗装が行われている。20名ほどの原型師が所属している。

大洗ホテルさん訪問です！





割烹旅館肴屋本店さん訪問です！



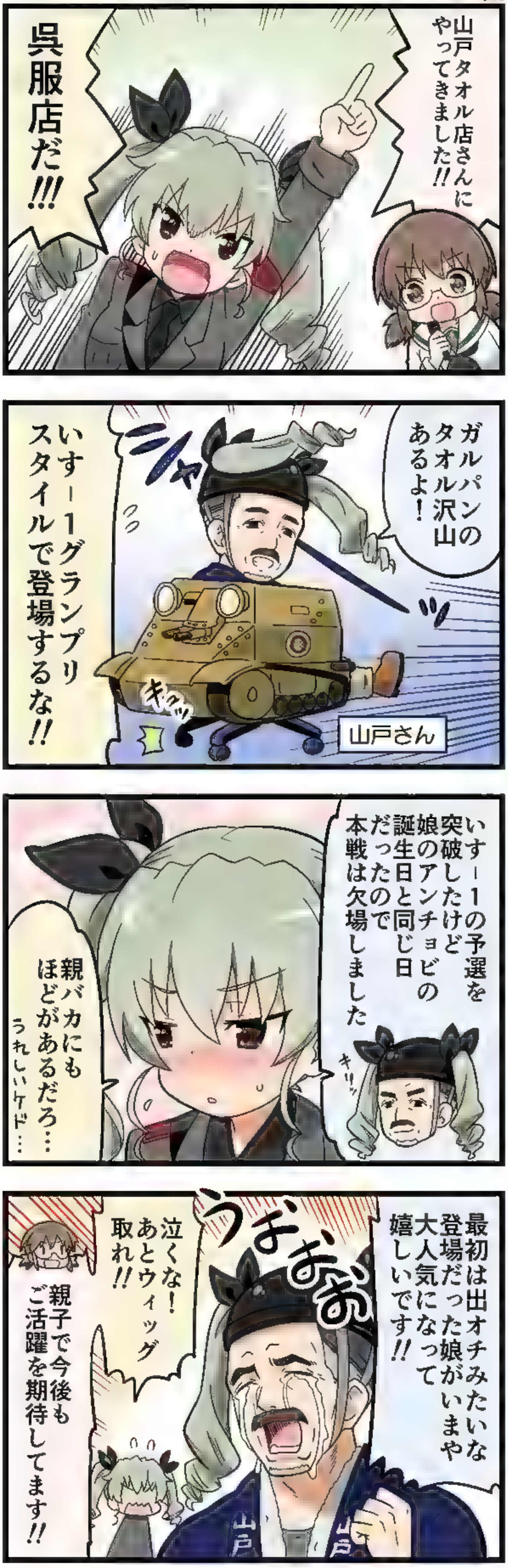
江口又新堂さん訪問です！



大洗シーサイドホテルさん訪問です！



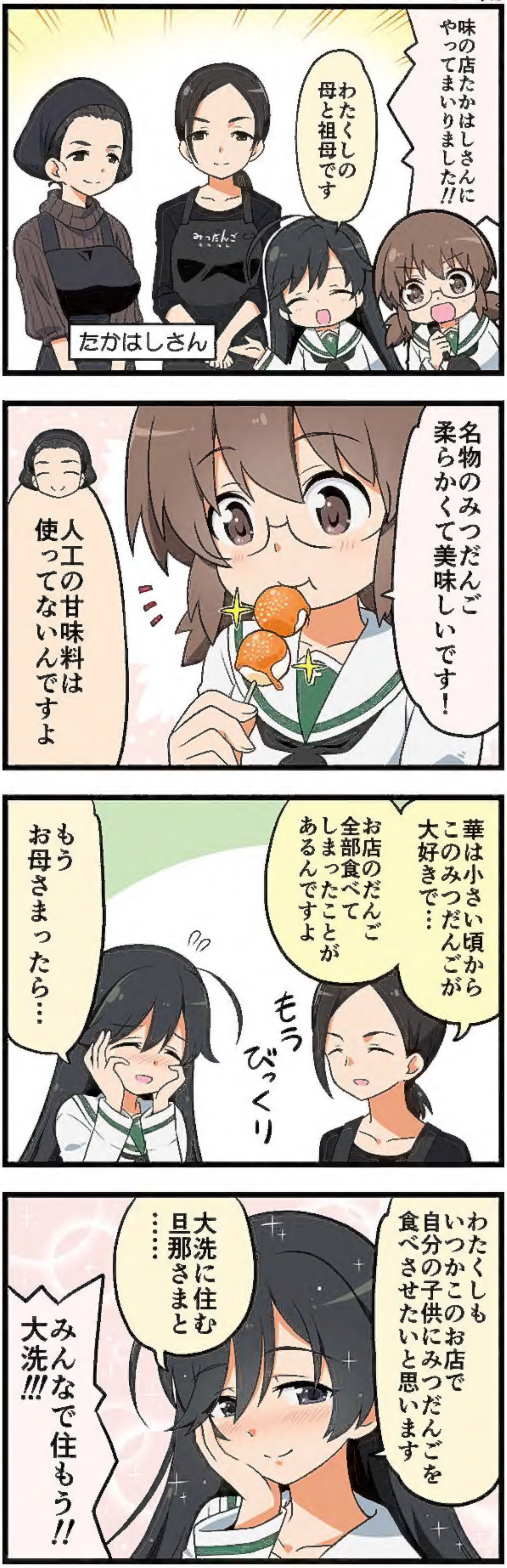
山戸呉服店さん訪問です！



浅野丸さん訪問です!



味の店たかはしさん訪問です!



ガルパンギャラリーさん訪問です！



大洗訪問でした！



月刊戦車道 別冊 戦車道学習帳

02 **グラフィック イン アクション**
挿絵／原画：伊藤岳史　仕上：原田幸子　特効：古市裕一　CG：柳野啓一郎
美術：和田いづみ（スタジオ・アカンサス）　監修：杉本 功

04 **これからどうなる!?**
ガールズ＆パンツァー最終章第2話大予想！
イラスト／青井邦夫、明貴美加、岡部いさく
開田裕治、小林源文、島本和彦
天神英貴、藤田幸久、むらかわみちお
モリナガ・ヨウ

10 **大洗女子学園＆ライバル校相関図**

14 **潜入！ 制作現場**
秋山優花里のガルパンの作り方
漫画／武尉マルコ

24 **スペシャル対談**
『ガルパン』はいかにして生まれ
どこに向かうのか
湯川 淳×丸山俊平

28 **プラウダの日常**
漫画／武尉マルコ　ロシア語監修／ジェーニャ

30 **極めます！ リアル戦車道！**
陸上自衛隊土浦駐屯地武器学校所蔵
八九式中戦車はどのように
レストアされたのか？

34 **自動車部が解説！**
IV号戦車改造のポイント
イラスト／藤田幸久

36 **ガールズ＆パンツァーの救済**
文／武田頼政

40 **代々木模型倶楽部活動報告**
センチュリオンを作ります！
桐村まり、中上育実、中村 桜、森谷里美、吉岡麻耶

44 **ガルパン トピックス**

46 **ガルパン・イベントレポート**

48 **有識者に訊く『ガルパン』の魅力**
多田 将

52 **プロジェクトG ～ガルパンを支えた人びと～**
無糖、尊成、海鞘 満

54 **大洗漫遊記**
漫画／祐馬



■表紙の戦車
IV号戦車H型（D型改）
所属：大洗女子学園
生産：ドイツ
製造：クルップ社

原画：伊藤岳史　仕上：原田幸子　特効：古市裕一
CG：柳野啓一郎　CG美術：小宮彬広（グラフィニカ）
美術：和田いづみ（スタジオ・アカンサス）　監修：杉本 功

企画
杉山 潔
船橋善大

制作
本間叙子
鳥居 玲

宣伝
鈴木 麗

編集・執筆
中村公彦

執筆・編集協力
石井 誠

撮影
福岡諒祠
中村ユタカ

写真提供
多田 将

カバー・本文デザイン
原田美穂 (OverDriveDesign)
前田幸江 (OverDriveDesign)
浜岡弘臣 (OverDriveDesign)

協力
アクタス
バンダイナムコアーツ
KADOKAWA
キュー・テック
グロービジョン
陸上自衛隊武器学校
アクセント
フトゥールム
マウスプロモーション
EARLY WING
伊佐千秋
清水有希子 (AICON)
寺下 舞 (AICON)
大池由香里 (AICON)
原野麻美 (AICON)
スタイルキューブ
J-PARC
壽屋
学研プラス
大洗ホテル
割烹旅館 肴屋本店
江口又新堂
大洗シーサイドホテル
山戸呉服店
船頭料理の宿 浅野丸
味の店 たかはし
Oarai クリエイティブマネジメント
オーアライダー
飯岡屋水産
軽食喫茶 ブロンズ
大洗町商工会
大洗町の皆さま

発行日　2019 年 3 月 25 日
発行人　清水博之
発行所　株式会社バンダイナムコアーツ
〒 150-0013
東京都渋谷区恵比寿 1-18-14
恵比寿ファーストスクエア
公式 HP : www.bandainamcoarts.co.jp
印刷所　株式会社テンプリント

<製品に関するお問い合わせ先>
バンダイナムコアーツ　お客様センター
TEL : 03-5828-7582
午前 10 時～午後 5 時（土・日・祝日及び年末年始を除く）
公式 HP : www.bandainamcoarts.co.jp

TU-1995

ガールズ&パンツァー
GIRLS und PANZER

月刊 戦車道 特別編集
月刊 戦車道 別冊 戦車道学習帳

●発行：財団法人 日本戦車道連盟 Tel.1000-100-5050
●編集：月刊戦車道 編集部
●発売・販売元：株式会社バンダイナムコアーツ

TU-1995

